

إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة
العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج

رسالة الماجستير

إعداد :

صالحة معراتين

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٣٠



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١

إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة
العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج

رسالة الماجستير

مقدمة إلى جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
لاستيفاء شرط من شروط الحصول على درجة الماجستير
في تعليم اللغة العربية

إعداد :

صالحة معراتين

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٣٠

قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢١

موافقة المشرف

بعد الاطلاع على رسالة الماجستير التي أعدها الطالبة :

الإسم : صالحة معراتين

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٣٠

العنوان : إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة

العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بالانج

وافق المشرفان على تقديمها إلى لجنة المناقشة.

مالانج، ٢٩ يونيو ٢٠٢١

المشرف الأول،



الدكتور عبد الوهاب رشيدى الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢٠٧١٢٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

مالانج، ٥ يوليو ٢٠٢١

المشرف الثاني،



الدكتورة زكية عارفة الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢٠

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية



الدكتور ولدانا وركادينانا الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٩١٩٩٨٠٣١٠٠١

اعتماد لجنة المناقشة

إن رسالة الماجستير بعنوان : إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج، التي أعدها الطالبة:

الاسم : صالحة معراتين

الرقم الجامعي : ١٩٧٢٠١٣٠

قد قدمها الطالبة أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرطا للحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة، وذلك في يوم الإثنين، بالتاريخ ٢٦ يوليو ٢٠٢١ م.

تتكون لجنة المناقشة من السادة :

الدكتور نور حسن الماجستير

رقم التوظيف : ٢١٥٠٧٠٧١٩٧٣٢١٠٠٢

د. ولدانا وركادينانا الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٠٠٣١٩١٩٩٨٠٣١٠٠١

الدكتور عبد الوهاب رشيدى الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٧١٢٢٠٠٠٣١٠٠٣

الدكتورة زكية عارفة الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٤١٦٢٠٠٨٠١٢٠٢

رئيسا ومناقشا

مناقشا خارجيا

مشرفا ومناقشا

مشرفة ومناقشة

اعتماد

عميد كلية الدراسات العليا

الأستاذ الدكتور واصل موري

رقم التوظيف : ١٩٦٩٠٣٠٣٢٠٠٠٣١٠٠٢

إقرار أصالة البحث

أنا الموقع أدناه:

الاسم : صالحة معراتين

رقم القيد : ١٩٧٢٠١٣٠ :

العنوان : إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية

لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج

أقر بأن هذا البحث الذي أعدته لتوفير شرط للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرته وكتبته بنفسه وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنه تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

هذا، وحررت هذا الإقرار بناء رغبتى الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، ٢٩ يونيو ٢٠٢١

الطالبة



صالحة معراتين

شعار

﴿خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ﴾

- الألباني (صحيح الجامع : ٣٢٨٩) -

إهداء

أهدي هذه الرسالة إلى :

والدي ووالدي

هما من يرباني ويحباني ويعلماني عن الحياة. عسى الله أن يرحمهما كما ربياني صغيرا
وحفظهما الله وأبقاهما في سلامة الدين والدنيا والآخرة

أخي الصغير المحبوب

عسى الله أن يجعله رجلا نافعا للوطن والدين الإسلام

أساتذتي الفضلاء

الذين علمواني أكثر العلوم وأبعدواني من الجهل عسى الله أن ينفعني بعلومهم

وزارة الشؤون الدينية

كممول التي تعطيني فرصة لتحقيق أمني بالتعليم في درجة الماجستير

مستخلص البحث

معراتين، صالحة. ٢٠٢١. إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: د. عبد الوهاب رشيدى الماجستير، والمشرفة الثانية: د. زكية عارفة الماجستير

الكلمات المفتاحية : كتاب اللعبة اللغوية، الوسائل التقليدية، كتاب اللغة العربية

واجه المدرسون الذين ينضمون في مجمع مدرسي اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج مشكلات في تعليم اللغة العربية بمدارسهم وهي أن الطلاب يجدون صعوبة ويشعرون بملل في عملية تعليم اللغة العربية، لقلة استخدام الوسائل التعليمية. إضافة على ذلك، لا يتخرج جميع طلاب الصف السابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية أو لديهم معرفة سابقة في اللغة العربية. لذلك أعدت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية توضيحاً للطلاب أن اللغة العربية درس سهل وممتع. الوسائل المستخدمة في تقديم اللعبة هي الوسائل التقليدية التي تهدف لتسهيل إعداد الوسائل واستخدامها على المدرسين.

أهداف هذا البحث هي: (١) لوصف إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج، (٢) لمعرفة صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج، (٣) لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

إن المنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير (R&D) على المدخل الكيفي والكمي بنموذج ADDIE. مصادر البيانات هي المدرسون والخبراء والطلاب. أسلوب جمع البيانات هو الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار. أما أسلوب تحليل البيانات فهو التحليل الوصفي والتحليل الإحصائي.

نتائج هذا البحث: (١) كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية يحتوى على خطوات اللعبة اللغوية. كل الموضوع يتكون من أربع المهارات ولكل المهارة تشتمل على أهداف اللعبة والأوقات وصفات اللعبة وأدوات اللعبة ومواد اللعبة وإستعدادات اللعبة وإجراءات اللعبة وأمثلة اللعبة. (٢) الكتاب المطور صالح لاستخدامه بحصول نسبة ٦٢,٣٥% على درجة "جيد" من خبير المضمون، ونسبة ٧٣,٣٣% على درجة "جيد" من خبير التصميم ونسبة ٨٨,٦٦% على درجة "جيد جدا" من مدرسي اللغة العربية. (٣) أن نتيجة ت الحساب أكبر من قيمة ت الجدول وهي ٥,٥٦ < ٢,١٦ بمعنى H_a مقبول و H_0 مردود أي فروض البحث مقبول حتى يقال أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية فعال لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

Abstract

Mi'rotin, Sholikah. 2021. *Compiling of Conventional Media-Based Language Game Book for Arabic Book at Madrasah Tsanawiyah Malang*. Thesis, Arabic Language Aducation, Postgraduate Program at Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor : (1) Dr. H. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd. (2) Dr. Zakiya Arifah, M.Pd.

Keywords: Language Game Book, Conventional Media, Arabic Book

Teachers who are joined the deliberation of Arabic subject teacher at Madrasah Tsanawiyah Malang had several problems in Arabic learning in their schools, which were the students found the Arabic learning process was difficult and boring because the learning media used by the teachers were lacking. Moreover, some students in grade seven did not graduate from MI or have a prior foundation in Arabic. Therefore, the researcher compiled a language game book to provide illustration to the students that Arabic is an easy and fun lesson. The media employed in delivering the game is conventional media which aims to make the preparation and usage of the media become easier for the teachers.

The purpose of this research is: 1) to describe the compiling of conventional media-based language game book for Arabic book at Madrasah Tsanawiyah Malang, 2) to find out the feasibility of conventional media-based language game book for Arabic book at Madrasah Tsanawiyah Malang, and 3) to find out the effectiveness of conventional media-based language game book for Arabic book at Madrasah Tsanawiyah Malang.

Method of the study applied is Research and Development (R&D) using qualitative and quantitative approach with the ADDIE model. Data sources are teachers, experts, and students. Data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques employed are descriptive analysis and statistical analysis.

The study results: 1) The conventional media-based language game book contains of language game steps. Each title consists of four skills and each skill includes the game objectives, time duration, game nature, equipment, game material, game preparation, game procedure, and game example. 2) The developed book is valid for use, reaching a score of 62.35% with a good criterion from a material expert, a score of 73.33% with a good criterion from a design expert, and a score of 88.66% with a very good criterion from an Arabic teacher. 3) The result of t-count is greater than the value of t-table, which is $5.56 > 2.16$, meaning that H_a is accepted and H_o is rejected hence it can be said that conventional media-based language game book is effective in increasing students' competence in the Arabic learning at Madrasah Tsanawiyah Malang.

Abstrak

Mi'rotin, Sholikah. 2021. *Pembuatan Buku Permainan Bahasa Berbasis Media Konvensional Untuk Buku Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Malang*. Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing I : Dr. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd., Pembimbing II : Dr. Zakiyah Arifa, M.Pd.

Kata Kunci : Buku Permainan Bahasa, Media Konvensional, Buku Bahasa Arab

Guru-guru yang tergabung dalam forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Kota Malang mempunyai beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah mereka masing-masing yaitu siswa merasa kesulitan dan bosan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang. Selain itu, tidak semua siswa di kelas tujuh lulusan dari MI atau memiliki dasar bahasa Arab sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti membuat buku permainan bahasa untuk menggambarkan kepada siswa bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang mudah dan menyenangkan. Adapun media yang digunakan dalam menyampaikan permainan adalah media konvensional yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyiapkan media dan penggunaannya.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan pembuatan buku permainan bahasa berbasis media konvensional untuk buku Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Malang, 2) untuk mengetahui kelayakan buku permainan bahasa berbasis media konvensional untuk buku Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Malang, 3) untuk mengetahui efektifitas buku permainan bahasa berbasis media konvensional untuk buku Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Malang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan model ADDIE. Sumber datanya adalah guru, ahli, dan siswa. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis statistik.

Hasil penelitian ini: 1) Buku permainan bahasa berbasis media konvensional berisi tentang langkah-langkah permainan bahasa. Setiap judul terdiri dari empat keterampilan dan setiap keterampilan mencakup tujuan permainan, durasi waktu, sifat permainan, peralatan, materi permainan, persiapan permainan, prosedur permainan, dan contoh permainan. 2) Buku yang dikembangkan valid untuk digunakan, dengan nilai 62,35% dengan kriteria “baik” dari ahli materi, nilai 73,33% dengan kriteria “baik” dari ahli desain, dan nilai 88,66% dengan kriteria “sangat baik” dari guru Bahasa Arab. 3) Hasil t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel yaitu $5,56 > 2,16$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa buku permainan bahasa berbasis media konvensional efektif untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Malang.

كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله الذي جعل اللغة العربية أفضل اللغات. أشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له و أشهد أنَّ مُحَمَّدًا عبده ورسوله، والصَّلَاةُ والسَّلَامُ على أشرف الأنبياء والمرسلين، سيدنا ومولانا مُحَمَّدٍ وعلى آله و أصحابه أجمعين، أما بعد.

حمدا وشكرا لله قد تمت الباحثة هذا هذا البحث تحت موضوع "إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج" ثم أنني أرفع الشكر الجزيل لـ:

١. الأستاذ الدكتور مُحَمَّد زين الدين، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

٢. الأستاذ الدكتور واحد مورني، عميد كلية الدراسات العليا.

٣. الدكتور ولدانا وركاديناتا، رئيس قسم تعليم اللغة العربية.

٤. الدكتور عبد الوهاب رشيدي، المشرف الأول على هذا البحث الذي وجه الباحثة وأرشدها وأشرف عليها بكل اهتمام وصبر وحكمة في كتابة هذه الرسالة.

٥. الدكتورة زكية عارفة، المشرفة الثانية على هذا البحث التي وجهت الباحثة وأرشدها وأشرفت عليها بكل اهتمام وصبر وحكمة في كتابة هذه الرسالة.

٦. جميع الأساتذة والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية، كلية دراسات العليا المحترمين.

٧. وزارة الشؤون الدينية التي قد مؤّلت الباحثة منذ أول الدراسي حتى نهاية الدراسي.

٨. جميع المدرسين في مجمع مدرسي اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج مالانج.

٩. جميع الأصدقاء في الفضل "ز" بقسم تعليم اللغة العربية ٢٠١٩ بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج وجميع من لا تستطيع الباحثة ذكرها. لا تستطيع الباحثة الجزاء على مساعدتهم، عسى الله أن يكون أعمالهم مقبولة ومثابة، ويكون هذا البحث نافعا ومفيدا للجميع، آمين.

مالانج، ٢٩ يونيو ٢٠٢١

الباحثة،

صالحة معراتين

محتويات البحث

ب	موافق المشرف
ج	اعتماد لجنة المناقشة
د	إقرار أصالة البحث
هـ	شعار
و	إهداء
ز	مستخلص البحث
ح	Abstract
ط	Abstrak
ي	كلمة الشكر والتقدير
ل	محتويات البحث
ع	قائمة الجداول
ص	قائمة الملاحق

الفصل الأول

الإطار العام

أ	المقدمة
ب	أسئلة البحث
ج	أهداف البحث
د	مواصفات الإنتاج
هـ	فوائد البحث
و	فروض البحث
ز	حدود البحث

٧	ح. الدراسات السابقة.....
١٧	ط. تحديد المصطلحات.....

الفصل الثاني

الإطار النظري

١٩	المبحث الأول : مصاحبة الكتاب.....
١٩	أ. تعريف مصاحبة الكتاب
٢٠	ب. أنواع مصاحبة الكتاب
٢٣	ج. أسس إعداد كتاب التعليم
٢٨	المبحث الثاني : التعلم النشط
٢٨	أ. تعريف التعلم النشط
٢٩	ب. أهمية التعلم النشط
٣٠	ج. خصائص التعلم النشط
٣٠	المبحث الثالث : اللعبة اللغوية.....
٣٠	أ. تعريف اللعبة اللغوية
٣٢	ب. أهمية الألعاب في دروس اللغة
٣٣	ج. أسس تصميم وتطوير اللعبة
٣٤	د. خصائص اللعبة اللغوية الجيدة
٣٤	هـ. الإيجابيات والسلبيات للعبة اللغوية.....
٣٥	المبحث الرابع : الوسائل التقليدية.....
٣٥	أ. تعريف الوسائل التعليمية التقليدية
٣٨	ب. أهمية الوسائل التعليمية
٣٩	ج. أنواع الوسائل التقليدية.....
٤١	د. معايير اختيار الوسائل التعليمية.....

الفصل الثالث

منهجية البحث

- أ. شكل البحث والتطوير ٤٣
- ب. إجراءات البحث والتطوير ٤٤
- ج. تجربة المنتج ٤٧
١. تصميم التجربة ٤٧
٢. أفراد التجربة ٤٨
٣. نوع البيانات ٤٩
٤. أسلوب جمع البيانات ٤٩
- د. تحليل البيانات ٥١
- هـ. جدول منهجية البحث ٥٥

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

- المبحث الأول : إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج ٥٦
- المبحث الثاني : صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج ٨٠
- المبحث الثالث : فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج ٩٠

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

- المبحث الأول: إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية ٩٨

المبحث الثاني : صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة

العربية ١٠٧

المبحث الثالث : فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة

العربية ١١٠

الفصل السادس

الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث ١١٣

ب. التوصيات ١١٤

ج. الاقتراحات ١١٤

قائمة المراجع ١١٦

الملاحق ١٢٢

قائمة الجداول

١٣	الدراسات السابقة	١.١
٥٠	معيار نجاح الطلاب في الاختبار	٣.١
٥٢	مقياس النتيجة أو الإجابة من الاستبانة	٣.٢
٥٣	النسبة المئوية لمعايير الاستبانة	٣.٣
٥٥	جدول منهجية البحث	٣.٤
٦٠	الكفاءة الرئيسية	٤.١
٦١	الكفاءة الأساسية	٤.٢
٦٥	مؤشرات تعليم اللغة العربية	٤.٣
٦٩	اللعبة اللغوية	٤.٤
٧٤	تطوير الإنتاج	٤.٥
٧٩	جدول تطبيق اللعبة اللغوية	٤.٦
٨١	نتيجة الاستبانة من خبير المضمون	٤.٧
٨٢	النسبة المئوية لمعايير الاستبانة	٤.٨
٨٣	تصحيح المنتج في مجال مضمون الكتاب	٤.٩
٨٤	نتيجة الاستبانة من خبير التصميم	٤.١٠
٨٥	النسبة المئوية لمعايير الاستبانة	٤.١١
٨٦	تصحيح المنتج في مجال تصميم الكتاب	٤.١٢
٨٧	اسم مدرس اللغة العربية	٤.١٣
٨٨	نتيجة الاستبانة من مدرسي العربية	٤.١٤
٨٩	النسبة المئوية لمعايير الاستبانة	٤.١٥
٩٠	نتيجة الاختبار القبلي	٤.١٦

٩١	نسبة مئوية لنتيجة الاختبار القبلي	٤.١٧
٩٢	نتيجة الاختبار البعدي	٤.١٨
٩٣	نسبة مئوية لنتيجة الاختبار البعدي	٤.١٩
٩٥	تحليل نتيجة الاختبار البعدي والاختبار البعدي	٤.٢٠

قائمة الملاحق

١٢٣	رسالة البحث	١
١٢٤	رسالة إتمام البحث	٢
١٢٥	كتاب اللعبة اللغوية	٣
١٤٤	نتائج الاستبانة من خبير المضمون	٤
١٤٩	نتائج الاستبانة من خبير التصميم	٥
١٥٤	نتائج الاستبانة من مدرسي اللغة العربية	٦
١٦٥	نتائج الاختبار القبلي	٧
١٧١	نتائج الاختبار البعدي	٨
١٧٧	خطة التدريس	٩
١٧٩	صور عملية التعليم	١٠
١٨٠	السيرة الذاتية	١١

الفصل الأول

الإطار العام

أ. المقدمة

اللغة العربية مادة تعليمية موجهة لتوجيه وإشراف وتنمية كفاءة الطلاب إما الكفاءة الإنتاجية وإما الكفاءة الاستقبالية. لهذا السبب، تهدف مادة اللغة العربية في المدارس لاكتساب الكفاءات اللغوية الأساسية التي تشتمل على أربع مهارات لغوية (مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارات القراءة ومهارة الكتابة) وعناصر اللغة (الأصوات والمفردات والتراكيب). إذا راجعت الباحثة قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩ من ناحية المحتوى والعرض، يطلب منهج العربية إلى تعليمها اتصالياً وتعبيرياً ووظيفياً وإلهامياً وتحدياً لاعتبار اللغة العربية لغة سهلة وممتعة لكن لا تخرج من سياق الثقافة الإندونيسية.^١

قال Peter Kline إن عملية التعلم فعالة إذا تعلّم الشخص ممتعاً (*fun*). كلمة ممتع (*fun*) وفقاً لـ Dave Meier هو يجعل حالة التعلم سعيدة.^٢ اللعبة إحدى الوسائل الفعالة التي تمكن أن تساعد الطلاب على تحقيق أهدافهم المرجوة.^٣ استخدم عبد العزيز اصطلاح اللعبة في تعليم اللغة لتزويد المدرس والطلاب في التدريب على العناصر اللغوية ولتنمية المهارات اللغوية بممتعة ومشوقة في الأنشطة الفصلية.^٤

¹ “KMA No. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah” (Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2019).

² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 36-37.

³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media pembelajaran bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2017), 81.

⁴ ناصف مصطفى عبد العزيز، *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية* (الرياض : المملكة العربية السعودية، ١٩٨٠)، ١٢.

وجدت الدراسات السابقة حول الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية، من حيث المهارات اللغوية وعناصرها. استخدام اللعبة في تعليم اللغة العربية له أثر في تحسين اللغة لدى الأفراد وقدرتهم على الممارسة التعليمية.^٥ جعلت اللعبة الطلاب متحمسين في التعلم وتسهيلهم فهم المادة^٦ وفعالة لترقية نتائج تعلم الطلاب.^٧ إذا استخدم المدرس اللعبة صحيحا زادت حماسة الطلاب وتنوعت أنشطة التعلم.^٨ لابد للمدرس أن يهتم ويلاحظ الأهداف وإستراتيجية اللعبة اللغوية صحيحة، لكي تستطيع لتنمية المهارات اللغوية لدى الطلاب.^٩

قامت الباحثة بالملاحظة والمقابلة في مجمع مدرسي اللغة العربية بمالانج أن المشكلة التعليمية الموجودة في تعليم اللغة العربية أن الطلاب في الصف السابع ليس كلهم متخرجين في المدرسة الابتدائية الإسلامية أو عندهم أسس اللغة العربية من قبل، وبعضهم لم يستطيعوا قراءة الأحرف الهجائية. سوى ذلك، قلّة الوسائل التعليمية المستخدمة للمدرسين في تعليم اللغة العربية فيرون أن اللغة العربية صعبة ومملة.^{١٠} كما قال رئيس مجمع مدرسي اللغة العربية للمدرسة المتوسطة بمالانج في كلمته التاريخ ٦ فبراير ٢٠٢١ أن كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية غير جيدة

^٥ عفت ميمونة، "الألعاب اللغوية ومعالجة صعوبة تعليم العربية"، (Language Teaching and Culture, UIN Malang, 2019).

^٦ كورنيا استطاعة، "تطوير وسيلة لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية" (رسالة الماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١٩)،

<http://etheses.uin-malang.ac.id/13522/>.

^٧ Dian Ahkam Sani, "Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile" (masters, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2017), <http://repository.its.ac.id/42328/>.

^٨ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab 2* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 26.

^٩ خوارزمي عبد الكريم، "إعداد الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرسي العربية للمستوى

الثانوية بمالانج" (رسالة الماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠)، <http://etheses.uin-malang.ac.id/15914/>.

^{١٠} البيانات التي نالت الباحثة من الملاحظة في مجمع مدرسي العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ بمالانج في التاريخ ٨

فبراير ٢٠٢٠

لأنهم متخرجون في المدرسة الابتدائية الحكومية والأهلية. لذلك يجب على المدرس أن يعطي تصويراً إلى الطلاب أن اللغة العربية سهلة. تكون هذه المشكلات مهمة لمدرس العربية في اختيار وسائل التعليم الدقيقة لنيل أهداف التعليم، ويشعر الطلاب بسهولة وممتعة.

أحياناً، استخدمت المدرسة اللعبة اللغوية في عملية التعليم. بحثت المدرسة عن اللعبة في الإنترنت أو كتاب اللعبة اللغوية التي لها صفة عامة. فستغرق وقتاً طويلاً لبحث اللعبة المناسبة بالمادة. سوى ذلك، لم تفهم المدرسة خطوات اللعبة اللغوية فهما جيداً، ولم تجد أيضاً اللعبة اللغوية في كتاب اللغة العربية على المنهج ١٣. فاحتاجت المدرسة إلى الابتكار كاللعبة اللغوية التي ناسبت بموضوع الدرس.^{١١}

الوسائل التعليمية التقليدية هي الوسائل التي لا تحتوي على الوسائل الإلكترونية الحديثة.^{١٢} باستخدام هذه الوسائل، يكون تواصل المواد التعليمية بالوسائل البسيطة.^{١٣} والوسائل التعليمية التقليدية تشمل السبورة، والبطاقات، والصور، والبطاقات الكلمة، والبطاقات الوضعية، واللوحات وغيرها.^{١٤}

نظراً إلى النظريات السابقة تعرف الباحثة أن ارتفاع كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية مهم جداً. والأنشطة التعليمية الممتعة تساعد الطلاب لتنمية المهارات اللغوية. استخدام اللعبة اللغوية تحلّ مشكلات تعليم اللغة العربية، لأنها تستطيع أن

^{١١} البيانات التي نالت الباحثة من المقالة مع مدرّسة العربية في مدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية بمالانج في التاريخ ٢٢ فبراير

٢٠٢٠

^{١٢} صابرين السعوي، "الوسائل التعليمية الحديثة والتقليدية"، موضوع، الوصول إليها فبراير ٢٠٢١،

<https://mawdoo3.com/> الوسائل التعليمية الحديثة والتقليدية.

^{١٣} Muhammad Sobri, "Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang)," *SNASTIKOM 2014* 1 (12 Maret 2014): 1–5.

^{١٤} يزيد بن عيسى، "وسائل المعينة التقليدية"، وسائل المعينة التقليدية / تعلم اللغة العربية (blog)، الوصول إليها ٦ فبراير ٢٠٢١، <http://qurandusturuna.blogspot.com/p/mukadimah.html>.

تنقص ملل الطلاب وتسهلهم في تعليم اللغة العربية. اللعبة اللغوية ليست أنشطة تعليم اللغة العربية فقط، ولكن إذا كان المدرس يعرف خطوات اللعبة جيدا ويطبقها صحيحا في عملية تعليم العربية، فساعد على الطلاب في تعلم اللغة العربية باحماسة حتى يستطيعوا المدرسون نيل أهداف تعليم اللغة العربية. وهنا أرادت الباحثة إعداد كتاب اللعبة اللغوية المناسب بموضوعات درس العربية في الفصل. والوسائل المستخدمة في عملية اللعبة هي الوسائل التي لاتستخدم الإلكترونية. فوجود كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية يساعد المدرسين لتحسين جودة تعليم العربية في المدرسة.

من المقدمة المذكورة، أرادت الباحثة أن تعمل بحثا تحت موضوع "إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج".

ب. أسئلة البحث

مناسبا بالمقدمة المذكورة، فتقدم الباحثة أسئلة البحث هي:

١. كيف يتم إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج؟
٢. ما مدى صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج؟
٣. ما مدى فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج؟

ج. أهداف البحث

أهداف هذا البحث منهما:

١. لوصف إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.
٢. لمعرفة صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.
٣. لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

د. مواصفات الإنتاج

مكونات الإنتاج المطور التي أرادت الباحثة الوصول إليها في هذا البحث هي:

١. هذا الكتاب كدليل المعلم لتعليم اللغة العربية باستخدام اللغة اللغوية؛
٢. هذا الكتاب زيادة المراجع من كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية؛
٣. هذا الكتاب مكتوب باللغة الإندونيسية وأمثلة اللعبة مكتوبة باللغة العربية لتسهيل المدرسين في فهم إجراءات اللعبة؛
٤. هذا الكتاب استخدام الصور المتنوعة ليكون جذاباً؛
٥. محتويات هذا الكتاب المطور هي: الغلاف، البيانات العامة، التمهيد، دليل استخدام الكتاب، فهرس الكتاب، بداية الموضوع، الألعاب، المراجع، السيرة الذاتية؛

٦. متضمن هذا الكتاب ستة موضوعات ولكل الموضوع يتكون من أربع لُعبٍ؛

٧. المكونات الموجودة في كل اللعبة هي الأهداف الوقت، صفة اللعبة، إستعدادات اللعبة، إجراءات اللعبة، مادة اللعبة، مثال اللعبة؛

هـ. فوائد البحث

انقسمت فوائد هذا البحث على قسمين، هما:

١. الفائدة النظرية

يرجى هذا البحث أن يزيد المعلومات الجديدة للباحثين الذين يتعلمون في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها عن إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

٢. الفائدة التطبيقية

أما الفوائد التطبيقية في هذا البحث فمنها:

- أ) للباحثة، هذا البحث يوفر المعلومات للباحثة في أنشطة تعليم اللغة العربية باستخدام اللعبة اللغوية. وكذلك تعطي الخبرة الجديدة للباحثة في إعداد الإنتاج التعليمي بابتكار الكتاب.
- ب) للمدرس، أن الكتاب المنتج يساعد المدرس في حل مشكلة تعليم اللغة العربية في الفصل. حتى يستطيع المدرس ترقية كفاءة الطلاب في المهارات اللغوية باستخدام اللعبة اللغوية.
- ج) للطلاب، كانت اللعبة اللغوية مساعدة للطلاب على فهم مادة العربية بسهولة وممتعة، حتى ينالوا خبرة جديدة عن تعلم اللغة العربية باللعبة.

و. فروض البحث

إن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية فعال لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

ز. حدود البحث

الحدود في هذا البحث ثلاثة، هي:

١. الحد الموضوعي

إعداد كتاب اللعبة اللغوية هو الكتاب الذي يحتوي على الألعاب المتنوعة باستخدام الوسائل التقليدية ليصاحب كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية على المنهج ١٣. اللعبة اللغوية تتكون من أربع المهارات لكل الموضوع. أما عدد الموضوع الموجود فستة موضوعات. وهذا الكتاب لمساعدة مدرسي اللغة العربية للمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج وبالخصوص للصف السابع.

٢. الحد المكاني

قامت الباحثة ببحثها إلى الطلاب في الصف السابع بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية بمالانج.

٣. الحد الزمني.

عقدت الباحثة هذا البحث منذ شهر أبريل حتى شهر مايو ٢٠٢١ في العام الدراسي ٢٠٢٠-٢٠٢١.

ح. الدراسات السابقة

بعض الدراسات السابقة الموفقة بهذا البحث، منها:

١. البحث الذي كتب مُحمَّد سيف الدين (٢٠١٦) بموضوع "تطوير مواد تعليم اللغة العربية على أساس ألعاب لغوية لتنمية مهارة الكلام في المدرسة الثانوية الإسلامية المتفوقة بمعهد دار العلوم جومبانج". أهداف هذا البحث لمعرفة عملية تعليم اللغة العربية باستخدام ألعاب لغوية لتنمية مهارة الكلام في الصف الحادي عشر بمدرسة المتفوقة الثانوية بمعهد دار العلوم جومبانج؛ لمعرفة فعالية تطوير المادة التعليمية على أساس ألعاب لغوية لتنمية مهارة الكلام لدى الطلبة بالصف الحادي عشر بمدرسة المتفوقة الثانوية بمعهد دار العلوم جومبانج. استخدم الباحث البحث والتطوير بالمدخل الكيفي لشرح البيانات والمدخل الكمي لتحليل النتائج في فعالية استخدام المواد المطورة. ونتائج هذا البحث هي: (١) إن خصائص المادة المتطورة هي تقديم الكفاءة اللغوية وخاصة في مهارة الكلام حيث يتمكن الطلاب من التكلم بالعربية طلاقة؛ (٢) إن تطوير المادة التعليمية لتعليم الكلام فعال لتنمية مهارة الكلام كأساس مقابلة بين ت حساب أكبر من جدول (٢١،٤٦٦ < ٢،٠٠٠).^{١٥}

٢. البحث الذي كتبت ريرين إيسواني (٢٠١٧)، بموضوع "تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع على أساس اللعبة اللغوية في مدرسة "الإسلام" الابتدائية داجعان مديون". أهداف هذا البحث لمعرفة تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع على أساس اللعبة اللغوية لتلاميذ مدرسة "الإسلام" الابتدائية داجعان مديون؛ لمعرفة تطبيق المواد التعليمية لمهارة الاستماع على أساس اللعبة اللغوية لتلاميذ مدرسة "الإسلام" الابتدائية داجعان مديون؛ لمعرفة كفاءة التلاميذ في مهارة الاستماع بعد تطبيق المواد التعليمية في مدرسة "الإسلام" الابتدائية داجعان مديون.

^{١٥} مُحمَّد سيف الدين، "تطوير مواد تعليم اللغة العربية على أساس ألعاب لغوية لتنمية مهارة الكلام في المدرسة الثانوية الإسلامية

المتفوقة بمعهد دار العلوم جومبانج" (رسالة الماجستير، جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية، ٢٠١٦)،

<http://digilib.uinsby.ac.id/14289/>.

استخدمت الباحثة البحث والتطوير بنموذج بروج وغال والمدخل المستخدم هو المدخل الكيفي والمدخل الكمي. المدخل الكيفي لتطوير المادة التعليمية لمهارة الاستماع على أساس اللعبة اللغوية وتطبيقها. والمدخل الكمي لمعرفة كفاءة التلاميذ في مهارة الاستماع بعد تطبيق المواد التعليمية على أساس اللعبة اللغوية. ونتائج هذا البحث هي: (١) تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع على أساس اللعبة اللغوية يبدأ بمعرفة المشكلات الموجودة من ناحية مادة تعليم مهارة الاستماع ثم تخطيط المادة المناسبة بمهارة الإستماع التي احتاجها الطلاب، تطوير المادة التعليمية، تحكيم الخبراء، التعديلات، التجربة الميدانية، نشر وتنفيذ؛ (٢) يطبق المواد التعليمية لمهارة الاستماع على أساس اللعبة اللغوية لتلاميذ مناسبة بتخطيط التدريس، ويقام بأربع اللقاءات؛ (٣) المواد التعليمية على أساس اللعبة اللغوية لتعليم الاستماع فعال لتنمية مهارة الاستماع بالصف الرابع لطلاب في المدرسة "الإسلام" الابتدائية داجعان مديون بدليل أنّ حساب أكبر من جدول (٢٠٨٩ < ٦٨٩).^{١٦}

٣. البحث الذي كتبت عملية علميتي (٢٠١٧) بموضوع "تطوير اللعبة "السلم والعتبان" (Ular Tangga) لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طويان". أهداف هذا البحث لوصف تطوير اللعبة "السلم والعتبان" لتعليم اللغة العربية؛ ولوصف مواصفات اللعبة "السلم والعتبان" لتعليم اللغة العربية؛ ولقياس فعالية اللعبة "السلم والعتبان" لتعليم اللغة العربية. المنهج المستخدم هو منهج البحث والتطوير بنموذج بروج وغال. استخدمت الباحثة المدخل الكيفي لوصف كيف خطوات تطوير لعبة السلم والعتبان لتعليم اللغة العربية ولوصف مواصفات اللعبة السلم والعتبان لتعليم اللغة العربية في الفصل

^{١٦} ريزين إيسواتي، "تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع على أساس اللعبة اللغوية في مدرسة الإسلام الابتدائية داجعان مديون" (رسالة الماجستير، جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية، ٢٠١٧)، <http://digilib.uinsby.ac.id/20854/>.

الثامن في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان. أما المدخل الكمي لقياس فعالية اللعبة السلم والعتبان لتعليم اللغة العربية. نتائج البحث هي: (١) إنتاج اللعبة "السلم والعتبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان بعشر الخطوات من نموذج بروج وغال؛ (٢) مواصفات الإنتاج اللعبة "السلم والعتبان" التي تتكون من لوحة اللعبة، ٣ مجموعة البطاقة المفردات المصور، البيدق (pion)، بطاقة الإجابة، وبطاقة دليل استخدام لعبة؛ (٣) أن استخدام اللعبة "السلم والعتبان" لتعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة فعالة بنتيجة الاختبار التائي الحسابي ٨،٥١ أكبر من ٢،٠٥.^{١٧}

٤. البحث الذي كتبت ديان أحكم ثاني (٢٠١٧) بموضوع "فعالية نظام اللعبة التربوية للمفردات على أساس موبيل". أهداف هذا البحث هي للإعداد، التحليل وعيّن تطبيق اللعبة الفعالة للمستجدم الذي سيتعلم المفردات في اللغة العربية. استخدمت الباحثة في هذا البحث هو البحث التجريبي بالمدخل الكمي. أما نتائج البحث هي أن وسائل اللعبة التربوية على أساس موبيل فعالة لترقية كفاءة تعلم الطلاب في تعليم اللغة العربية.^{١٨}

٥. البحث الذي كتب مُحمد حسن الميزان (٢٠١٩) بموضوع "إعداد مادة تعليمية اللغة العربية لمهارة القراءة على أساس الألعاب اللغوية في الابتدائية بمعهد منبع الصالحين سوجي مانيار غرسيك". أهداف هذا البحث لمعرفة إعداد المادة التعليمية على أساس الألعاب اللغوية لمهارة القراءة في الابتدائية بمعهد منبع الصالحين سوجي مانيار غرسيك؛ ولمعرفة تطبيق مادة تعليمية اللغة العربية لمهارة القراءة على أساس الألعاب اللغوية في الابتدائية بمعهد منبع الصالحين سوجي

^{١٧} عملية علميتي، "تطوير اللعبة "السلم والعتبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيان طوبان" (رسالة

الماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١٧)، <http://etheses.uin-malang.ac.id/12594/>.

^{١٨} Sani, "Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile."

مانيار غرسيك. استخدم الباحث البحث والتطوير بنموذج بروج وغال والمدخل المستخدم هو المدخل الكيفي والمدخل الكمي. أما نتائج البحث هي (١) إعداد المواد التعليمية على أساس الألعاب اللغوية لمهارة القراءة يبدأ بمعرفة المشكلات الموجودة في تعليم مهارة القراءة ثم تخطيط إعداد المادة المناسبة بمهارة القراءة التي احتاجها الطلاب، إعداد مادة تعليم اللغة العربية لمهارة القراءة، تحكيم الخبراء، التعديلات، التجربة الميدانية، وإجراء مادة لتعليم القراءة؛ (٢) تطبيق المادة التعليمية لتعليم القراءة فعال لتنمية مهارة القراءة لطلاب في الابتدائية بمعهد منبع الصالحين بأساس مقابلة بين ت حساب و ت جدول أن نتيجة ت حساب أكبر من ت جدول (٢٢،٥٣٩ < ٢٠،٤٢).^{١٩}

٦. البحث الذي كتبت كورنيا استطاعة (٢٠١٩) بموضوع "تطوير وسيلة لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية". أهداف هذا البحث لتطوير لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية؛ ولقياس فعالية استخدام لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية. المنهج المستخدم هو منهج البحث والتطوير بنموذج بروج. أما نتائج البحث هي: (١) توفر لعبة صيد القواعد في مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو؛ (٢) استخدام لعبة صيد القواعد في تعليم النحو في مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو فعال. من اختبار قبلي والاختبار بعدي تدل على نتيجة الاحصائي أن المعدل في مجموعة

^{١٩} محمد حسن الميزان، "إعداد مادة تعليمية اللغة العربية لمهارة القراءة على أساس الألعاب اللغوية في الابتدائية بمعهد منبع الصالحين

سوجي مانيار غرسيك" (رسالة الماجستير، جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية، ٢٠١٩)،

<http://digilib.uinsby.ac.id/35242/>.

التجريبية في الاختار قبلي هي ٦٦،٢٦ والاختبار بعدي هي ٧٩،٩٠ ونسبتها ١٣،٦٤. أما نتيجة الحساب هي ٢٤،١٧، وأما α الحساب = ٠،٠٥ و α = ٠،٠٥ و α = ٠،٠٥. لذلك الجدول = ٢،٧٠٤ والخلاصة هي مقبولة لأن α الحساب أكبر من ٠،٠٥.^{٢٠}

٧. البحث الذي كتب خوارزمي عبد الكريم (٢٠١٩) بموضوع "إعداد الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرسي العربية للمستوى الثانوي بمالانج". أهداف هذا البحث لوصف إعداد الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرسي العربية للمستوى الثانوي بمالانج؛ ولقياس صلاحية الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرسي العربية للمستوى الثانوي بمالانج. المنهج المستخدم هو منهج البحث والتطوير بمدخل الكيفي والكمي على نموذج ADDIE. فنتائج هذا البحث فتمكن أن يتلخص الباحث أن الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرسي العربية للمستوى الثانوي بمالانج صالح بإهتمام إلى التعليقات والإقتراحات التي يعطيها الخبراء والمدرسون اللغة العربية بمالانج على الحصول ٨٨% من خبراء المحتوى، و ٨٧% من خبراء التصميم، و ٨١% من المدرسين في التجربة الأولى، و ٨٦% من المدرسين في التجربة الثانية.^{٢١}

^{٢٠} استطاعة، "تطوير وسيلة لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية".

^{٢١} عبد الكريم، "إعداد الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرسي العربية للمستوى الثانوي بمالانج".

الجدول ١.١. الدراسات السابقة

الرقم	الاسم والسنة	الموضوع	المتسويات	الفوارق	أصلية البحث
١	مُحَمَّد سيف الدين (٢٠١٦)	تطوير مواد تعليم اللغة العربية على أساس ألعاب لغوية لتنمية مهارة الكلام في المدرسة الثانوية الإسلامية المتفوقة بمعهد دار العلوم جومبانج	الألعاب اللغوية	<ul style="list-style-type: none"> ○ مهارة الكلام ○ للمدرسة الثانوية الإسلامية ○ الكتاب المنتج للطلاب ○ يشتمل على الحوارات والتدريبات والقواعد النحوية والألعاب اللغوية 	<ul style="list-style-type: none"> ○ المهارات اللغوية ○ للمدرسة المتوسطة الإسلامية ○ الكتاب المنتج للمدرس ○ يشتمل على الألعاب اللغوية للمهارات اللغوية
٢	ريزين إيسواتي (٢٠١٧)	تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع على أساس اللعبة اللغوية في مدرسة "الإسلام" الابتدائية	اللعبة اللغوية	<ul style="list-style-type: none"> ○ مهارة الاستماع ○ للمدرسة الابتدائية الإسلامية ○ الكتاب المنتج 	<ul style="list-style-type: none"> ○ المهارات اللغوية ○ للمدرسة المتوسطة الإسلامية ○ الكتاب

		داجعان مديون		المنتج للمدرس	للطلاب
				○ يشتمل على المفردات والحوار أو النص والتدريبات واللعبة اللغوية والمحفوظات	○ يشتمل على
				○ يشتمل على الألعاب اللغوية للمهارات اللغوية	
٣	عملية علميتي (٢٠١٧)	تطوير اللعبة "السلم" والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيجلان طوبان	○ اللعبة اللغوية ○ المهارات اللغوية ○ للمدرسة المتوسطة الإسلامية	○ اللعبة المخصصة هي السلم والثعبان ○ اللعبة المنتج للطلاب ○ للفصل الثامن	○ اللعبة المتنوعة ○ الكتاب المنتج للمدرس ○ للفصل السابع
٤	ديان أحكم ثاني (٢٠١٧)	فعالية نظام اللعبة التربوية للمفردات على أساس موبيل	○ اللعبة اللغوية	○ يشتمل على ثلاثة ألعاب هي (flash card, puzzle, role playing game)	○ اللعبة المتنوعة ○ المهارات اللغوية ○ للمدرسة

المتوسطة الإسلامية	<ul style="list-style-type: none"> ○ المفردات ○ على أساس موبيل ○ للمدرسة الابتدائية الإسلامية 				
<ul style="list-style-type: none"> ○ المهارات اللغوية ○ للمدرسة المتوسطة الإسلامية ○ الكتاب المنتج للمدرس ○ يشتمل على الألعاب اللغوية للمهارات اللغوية 	<ul style="list-style-type: none"> ○ مهارة القراءة للمرحلة الابتدائية بمعهد منبج الصالحين سوجي مانيار غرسيك ○ الكتاب المنتج للطلاب ○ يشتمل على الحوارات والتدريبات والقواعد النحوية والألعاب 	○ اللعبة اللغوية	إعداد مادة تعليمية اللغة العربية لمهارة القراءة على أساس الألعاب اللغوية في الابتدائية بمعهد منبج الصالحين سوجي مانيار غرسيك	محمد حسن الميزان (٢٠١٩)	٥

٦	كورنيا استطاعة (٢٠١٩)	تطوير وسيلة لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية	○ اللعبة اللغوية ○ للمدسة المتوسطة الإسلامية في الفصل السابع	○ اللعبة المخصصة تعني لعبة صيد القواعد ○ المدخل المستخدم بضوء النظرية المعرفية ○ أهداف اللعب لفهم القواعد النحوية ○ الكتاب المطور للطلاب	○ اللعبة اللغوية المتنوعة ○ مضمون اللعبة اللغوية يتكون من أربع المهارات، و المفردات، والتركيب ○ الكتاب المنتج للمدرس
٧	خوارزمي عبد الكريم (٢٠١٩)	إعداد الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرسي العربية للمستوى الثانوية بمالانج	○ اللعبة اللغوية ○ مضمون اللعبة اللغوية يتكون من أربع المهارات ○ الكتاب المنتج	○ للمدرسة الثانوية الإسلامية	○ للمدسة المتوسطة الإسلامية

		للمدرس			
--	--	--------	--	--	--

من جدول الدراسات السابقة، وجدت الباحثة المتساويات والفروق بين الدراسات السابقة والدراسة التي أدت بها الباحثة. المتساويات هي بحثت في اللعبة اللغوية لتعليم اللغة العربية. أما الفروق بينها فهي نوع اللعبة المستخدمة خاصة لتنمية المهارة الواحدة أو العنصر الواحد من اللغة، المرحلة التعليمية، ومكان البحث، وكذلك الكتاب المطور للطلاب. وجد البحث المناسب بهذا البحث من ناحية كتاب اللعبة اللغوية المطور لمدرسي العربية، لكنه يختلف مع هذا البحث في المستوى التعليمي، البحث السابق للمدرسة الثانوية الإسلامية وهذا البحث للمدرسة المتوسطة الإسلامية.

استنتجت الباحثة أن هذا البحث يختلف بالبحوث السابقة، لأن ركزت الباحثة هذا البحث على " إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية" لأربع المهارات اللغوية لكتاب اللغة العربية ولم يجد الموضوع كمثال هذا. اسنادا إلى البيانات السابقة أن هذا البحث يملك الأصلية من البحوث السابقة. مكان هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمدينة مالانج. هناك وجد فروق في مكان البحث بين البحوث السابقة و هذا البحث.

ط. تحديد المصطلحات

هنا، بعض تعريفات تستخدم في تحديد المصطلحات، منها:

١. اللعبة اللغوية

اللعبة اللغوية هي نشاط يتم بين الدارسين المتعاونين أو المتنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة.

٢. الوسائل التقليدية

هي عبارة عن الوسائل المستخدمة في العملية التعليمية، بحيث لا تحتوي على الوسائل الإلكترونية الحديثة. والوسائل التعليمية التقليدية تشمل السبورة، والبطاقات الصور، والبطاقات الكلمة، والبطاقات الومضية، واللوحات وغيرها.

الفصل الثاني الإطار النظري

المبحث الأول : مصاحبة الكتاب

أ. تعريف مصاحبة الكتاب

عند رشد أحمد طعيمة، كانت مجموعة المواد التعليمية التي تساعد وتعلق بالكتاب الدراسية لتحقيق أهداف مناهج تعليم اللغات والوفاء بالمسؤوليات المتنوعة التي تترجى من الكتاب أداءها.^{٢٢} وهذه المواد التعليمية المساعدة هي ما يقصده بمصاحبة الكتاب.

أما رأي عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، أن مصاحبة الكتاب هي جزء من الكتاب المدرسية، وفيه المواد المساعدة للمواد الأساسية مثل كتاب التمرينات الصوتية، وكتاب التمرينات التحريرية، وكتاب المطلعة المتدرجة، وكتاب الإختبارات، والمعجم، ومرشد المعلم.^{٢٣}

وبذلك، كانت مصاحبة الكتاب تحتوي على كل الشيء الذي يصاحب المعلم، أو المتعلم، أو بينهما في عملية التعليم والتعلم. مصاحبة الكتاب الجيدة تستطيع أن تساعد المعلم، والمتعلم لفهم الدرس ولحصول أهداف مناهج التعليم كاملة. ويمكن أيضا كتاب اللعبة اللغوية من نوع المواد المصاحب.

^{٢٢} رشدي أحمد طعيمة، دليل عمل في إعداد المواد التعليمية لبرامج تعليم العربية، (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٥)، ٢٤٥.

^{٢٣} ناصر عبد الله الغالي و عبد الحميد عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية (الرياض: دار الغالي، بدون سنة)،

ب. أنواع مصاحبة الكتاب

تتعدد مصاحبات الكتاب بتعدد المتطلبات اللغوية والتربوية في برامج تعليم اللغات الأجنبية، وفيما يلي أمثلة لهذه المتطلبات:^{٢٤}

١. مرشد المعلم

إن المؤلف الذي يعد كتابا دراسيا لتعليم إحدى اللغات له، بلا ريب أهداف يرجو تحقيقها وتصور لطريقة استخدام كتابه، ومنطلقات استند إليها ومفاهيم لغوية التزم بها ومبادئ تربوية ونفسية استرشد بها.

المعلم بلا ريب أيضا شريك للمؤلف في تحقيق الأهداف المرجوة من تأليف كتابه. شأنه في ذلك شأن المخرج الذي يعهد مؤلف القصة إليه بإخراجها للمشاهدة أو للمستمع. إنه أمين على هذا العمل، ومطالب بجودة إخراجها. وبقدر ما نعتبره مسؤولا عن ذلك فإن من حقه أن يلم بفلسفة المؤلف ومنطلقاته، وما يرجو إبلاغه للجمهور.

من هذا المنطلقات ظهرت الحاجة إلى مرشد للمعلم يعده مؤلف الكتاب الدراسي عادة فيعرض عليه من المفاهيم والأسس والمنطلقات ما يراه لازما لتدريس الأمثل لكتابته.

٢. كتاب القراءة الإضافي

إن الدارس بعد أن يفرغ من تعلم ما جاء بالكتاب الأساسي بحاجة إلى أن يتابع مهارته وأن يستقل بنفسه في الاتصال بمصادر المعرفة باللغة التي تعلمها.

^{٢٤} طعيمة، دليل عمل في إعداد المواد التعليمية لبرامج تعليم العربية، ٢٤٥.

ومن أجل إشباع رغبة مثل هؤلاء الدارسين ظهرت الحاجة إلى إعداد كتب لقراءة الإضافية التي يواصل الدارس من خلالها الاتصال بمادة مكتوبة باللغة الجديدة.

٣. كراسة التدريبات

وبمثل ما تدعو الحاجة لتأليف كتاب للمعلم ظهرت الحاجة أيضا لإعداد كراسة للتدريبات تزود الطالب بمجموعة إضافية من النصوص والتدريبات والمفاهيم الثقافية التي تصاحب الكتاب الأساسي درسا بدرس. وبذلك يسد المؤلف ثغرة يشعر معلم اللغات بها دائما. ويشبع حاجة لم يكن يتسع حجم الكتاب الأساسي لإشباعها.

٤. كتاب المحادثة الإضافي

نظرا لما تحتله المحادثة من مكانة هامة في الاتصال بين البشر، ولتعدد المجالات التي يمكن أن تدور حولها المحادثة. يخصص بعض المؤلفين للمحادثة كتابا يضم فيه مجموعة من المواقف التي يدور فيها حوار بين شخصين أو أكثر. وبذلك يتفرغ الكتاب الدراسي للمهارات اللغوية الأساسية مفسحا المجال لكتاب المحادثة الإضافي لتدريب الدارس على مهارات الاتصال الشفوي واستخدام اللغة في مواقف حية يحس فيها بوظيفة اللغة وقيمة تعلمها.

٥. شريط التسجيل

واللغة كما نعلم نظام صوتي. وما الكتابة إلا محاولة لتسجيل هذا النظام الصوتي في شكل مقروء يتصل الناس من خلاله مع تباعد المكان وتقادم الزمان. وإدراكا لهذه الحقيقة يقوم مؤلف كتب تعليم اللغات الأجنبية بإعداد شريط تسجيل فيه المفردات والتراكيب والحوارات والتدريبات الصوتية المختلفة حتى يستمع الدارس إلى لغة يوثق بها نطقا.

ليست هذه فحسب هي مصاحبات كتب تعلم اللغات الأجنبية وإنما هناك كتب ومواد تعليمية أخرى يشهدها الميدان مما لا يتسع المجال لتفصيل القول فيها هنا. من هذه المواد المصاحبة :

١. كراسة الاختبارات الموضوعية (*Exercise book*)
٢. السرد اللغوي والقاموس الأحادي أو الثنائي (*Glossary*)
٣. قوائم الكتب والمراجع (*Bibliographies*)
٤. كتب مراجعات النحو (*Review grammars*)
٥. كراسة مختبر اللغة (*Language laboratory book*)
٦. كتب ومواد الثقافة الأجنبية (*Book of culture & civilization*)
٧. كتب الأغاني (*Books of songs*)
٨. الشرائح العادية والشفافة (*Slides & transper*)
٩. الأسطوانات (*Records*)
١٠. البطاقة (*Flash cards*)
١١. شرائط الفيديو (*Video cassette*)
١٢. الصور والملصقات (*Pictures and posters*)
١٣. المجموعات التعليمية (*Teaching kits*)
١٤. دوريات الطالب (*Periodicals for students*)
١٥. دوريات المعلم (*Periodicals for teachers*)

ومن أنواع مصاحبة الكتاب المذكورة، فموقع كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية كدليل المعلم في تطبيق اللعبة اللغوية لتنمية المهارات اللغوية. وتعدّ كتاب اللعبة اللغوية لكتاب اللغة العربية يناسب بحاجة المدرسين الذين ترغبون في تعليم اللغة العربية ممتعا للطلاب. وهذا الكتاب يحتوي على الألعاب المتنوعة لأربع المهارات. ينظم هذا الكتاب مناسبا بموضوع الدرس في كتاب اللغة العربية للصف السابع الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية.

ج. أسس إعداد كتاب التعليم

تتم التربية الحديثة بالكتب التعليمية وإقامتها على أسس تتفق والظريات التربوية الحديثة، وكان أشد ما حرصت عليه أن تحدد هذه الأسس وتدعو إلى التزامها عند تأليف الكتب التعليمية واستخدامها. ومن هذا المنطق أصبح لزاما على المؤلفين ومقرري الكتب التعليمية لتعليم العربية للأجانب مراعاة الأسس الآتية: (١) الأسس الثقافية والاجتماعية؛ (٢) الأسس السيكلوجية؛ (٣) الأسس اللغوية والتربوية.^{٢٥}

١. الأسس الثقافية والاجتماعية

عند حدثنا عن الجانب الثقافي كأساس من أسس إعداد المواد التعليمية لتعليم العربية لغير الناطقين بها سوف نتناول النقاط الآتية: مفهوم الثقافة بوجه عام ومفهوم الثقافة الإسلامية بوجه خاص وخصائص الثقافة وعلاقة الثقافة بتعليم العربية لغير الناطقين بها.

^{٢٥} ناصر عبد الله الغالي و عبد الحميد عبد الله، أسس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية (الرياض: دار الغالي، دون السنة)،

إن دارس اللغة الأجنبية لابد له من أن يعرف على حضارة المجتمع الذي يتكلم أفرادها تلك اللغة تعزفا كافيا يعصمه من الوقوع في زلل بالغ الخطورة ومن ثم فإن تعلم لغة أجنبية هي تعلم حضارة أصحاب تلك اللغة.^{٢٦}

وعند إعداد كتاب لتعليم العربية للأجانب فينبغي أن يكون له طابع اجتماع وثقافي إسلامي بمعنى يخدم لغتنا وثقافتنا وذلك من خلال مراعاة الآتي:^{٢٧}

- أ) أن يكون المحتوى عربيا إسلاميا.
- ب) أن يتضمن أغراض الدارسين الأجانب.
- ج) ضرورة الاهتمام بالتراث العربي وخصائص التي على رأسها الطابع الإنساني ورفع مكانة العلم والعلماء.
- د) انتقاء الثقافة العربية في ضوء حاجات الدارسين واهتمامهم من تعلم اللغة والثقافة.
- هـ) التدرج في تقديم الثقافة من المحسوس إلى المعنوي.
- و) الاهتمام بالثقافة الإسلامية وتوظيفها في تخصيص المفاهيم الخاطئة عند الدارسين الأجانب.
- ز) مراعاة التغيرات الثقافية والاجتماعية التي تطرأ على ثقافتنا.
- ح) تقديم صور من عموميات الثقافة العربية وخصوصيتها، أي لايشتمل الكتاب على نوع واحد من الثقافة.
- ط) إن للدارسين أغراض من تعلم اللغة والثقافة، ولكن لأصحاب اللغة أيضا أغراض من تعليم لغتهم وونشر ثقافتهم، لذا فالحرص في المادة على تحقيق الجانبين أمر مهم.

^{٢٦} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٢٤.

^{٢٧} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٢٧.

- ي) تزويد الدارسين بالاتجاهات الإسلامية والاتجاهات العلمية المناسبة.
- ك) احترام الثقافات الأخرى، وعدم إصدار أحكام ضوها.
- ل) مراعاة تقديم الجانب الثقافي في الكتاب التعليمي بما يتناسب مع عمر الدارس ومستواه الفكري والثقافي.
- م) مساعدة الدارسين على عملية الاندماج الاجتماعي.

٢. الأسس السيكولوجية

كان الأسس السيكولوجية إحدى الأسس المهمة في اختيار المواد التعليمية لأن من الواضح أن لكل مرحلة عمرية خصائصها النفسية والعقلية، بل إن الأفراد يختلفون فيما بينهم من قدرات عقلية وسمات نفسية داخل المرحلة العمرية الواحدة، ومن هنا ظهر مبدأ الفروق الفردية المتصلة بنمو التعليمين والذي ينبغي مراعاتها عند إعداد واختيار المواد التعليمية.^{٢٨}

خصائص شخصية الطلاب مختلفة بعضهم ببعض. إذن في إعداد أو اختيار الكتاب التعليمي لابد أن يهتم أساس تطوير الكتاب، لكي يكون الكتاب التعليمي مرجعا مناسباً بخصائص شخصية وأحوال الطلاب الذي يستخدمونه.

ومن المعلم أن المتعلم يشكل عنصراً أساسياً في العملية التعليمية فهو المحور الذي تركز عليه، وإنه أولاً وأخيراً هو الهدف من العملية التعليمية، فما قامت هذه العملية إلا من أجل تحقيق أهداف معينة لدى المتعلم، ومن ثم فإن معرفة خصائص المتعلم النفسية والعقلية تعد مطلباً ضرورياً عند إعداد محتوى المناهج الدراسية.^{٢٩}

^{٢٨} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٢٧.

^{٢٩} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٢٧.

ويؤكد علماء اللغة والتربية وجود علاقة وثيقة بين أنماط نمو الفرد وبين قدرته على تعلم اللغة الأجنبية، كما أن هناك فرقا محسوبا بين تعلم الصغير وتعلم الكبير للغة الأجنبية هذا الفرق ينبغي أن يراعى في المواد المقدمة لكل منهما.^{٣٠}

الشروط النفسية التي يجب مراعاتها عند تصميم الكتاب المدرسي:^{٣١}

(أ) أن يكون الكتاب مناسبا لمستوى الدارسين فكريا.

(ب) أن يراعى مبدأ الفرق الفردية.

(ج) أن يثير في الدارس التفكير ويساعد على تنمية بما يساعده على اكتساب اللغة الأنبية (العربية).

(د) أن تبني المادة العلمية وفق استعدادات الدارسين وقدراتهم.

(هـ) أن يشبع دوافعهم ويرضى رغبتهم ويناسب ميولتهم.

(و) أن يكون المؤلف على علم بخصائص الدارسين النفسية، وأن يعطي بما يناسب هذه الخصائص.

(ز) أن يراعى عند التأليف المرحلة العمرية التي يؤلف لها، فالصغير غير الكبير في اكتسابه اللغة الأجنبية.

(ح) أن تؤلف كتب للموهوبين في الذكاء وكتب أخرى لمستوى الذكاء ومن دونهم.

(ط) أن تهين المادة المقدمة في الكتاب التعليمي مشكلة يحاول التغلب عليها عن طريق تعلم اللغة.

(ي) أن تخفف المادة الدارس على استخدام اللغة في موافقها الطبيعية.

(ك) أن يراعى التكامل في المادة بين الكتاب الأساسي ومصاحباته.

^{٣٠} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٢٧.

^{٣١} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٣٤.

ل) أن يقدم مادة علمية من المواقف الحياتية التي تساعد الدارس على
تكييف مع الناطق الأصلي للغة.
م) أن يعين الكتاب على تكوين الاتجاهات والقيم المرغوب فيها لدى
الدارسين.

٣. الأسس اللغوية والتربوية

ويقصد بهذا الجانب المادة اللغوية المكونة من أصوات ومفردات
تراكيب التي تقدم في كتب تعليم العربية لغير الناطقين بها والأسلوب المناسب في
عرضها للدارسين ومدى سهولة أو صعوبة تلك المادة للدارسين.^{٣٢}
وتناول اللغة المقدمة في كتب العربية كلغة ثانية تقدم على المستوى
اللغوي والمستوى التربوي، فمثلا عند تقديم التراكيب العربية بلزم معرفة أي نوع
من الجمل يقدم؟ هل إسمية أو فعلية؟ الإجابة من هذه الأسئلة من الصعب
تناولها لغويا بمعزل عن الجانب التربوي، ومن ثم رأينا أن هذين الأساسين (اللغوي
أو التربوي) يعدان أساسا واحدا وإن كان لكل منهما وظيفته.^{٣٣}
أما الأسس التربوي هو الأشياء الذي يتعلق بنظرية التربية في تطوير
الكتاب الدراسي، كبداية المواد من السهلة إلى الصعبة، من المحموس إلى المعنوي،
من الدقيق إلى المسودة أم عكسه من المسودة إلى الدقيق، من بداية العملية إلى
الخلاصة، من الشيء المعلوم إلى الشيء الجديد بالتدرج إلى آخر مطابقا بأصول
التربية في تطوير الكتاب التعليمي.^{٣٤}

^{٣٢} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٣٥

^{٣٣} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٣٥.

^{٣٤} M. Abdul Hamid, *Pembelajaran bahasa Arab: Pendekatan, metode, strategi, materi, dan media* (Malang: UIN-Maliki Press, 2008), 101, <http://repository.uin-malang.ac.id/1603/>.

البحث الثاني : التعلم النشط

أ. تعريف التعلم النشط

يعتبر التعلم النشط (Active Learning) محور الاهتمامات والاتجاهات الحديثة في التعليم والتعلم التي ظهرت في أواخر القرن العشرين وتعززت مع بدايات القرن الواحد والعشرين كأحد أهم الاتجاهات التربوية والنفسية المعاصرة، حيث يتم التركيز خلال استراتيجياته على المتعلم وكيفية تفعيله بصورة تزيد من جودة العلمية التعليمية وبالتالي تتعكس على مخرجات العملية التعليمية وخاصة المخرجات التي ترتبط بالمتعلم.

يعرف التعلم النشط إلى أن التعلم النشط طريقة تعلّم وتعليم معا، يشترك فيها الطلاب بأنشطة متنوعة تتطلب منهم: الإصغاء الإيجابي والتفكير الواعي والتحليل السليم للمعرفة وتوجيه من المعلم المسير لعملية التعليم وصولا لتحقيق أهداف التعلم (سعادة، عقل، وزامل، ٢٠١١).^{٣٥}

وقد بين (حجازي ومهدي، ٢٠١٥) أن التعلم النشط هو الطريقة التي يتعلم الطلبة من خلالها بشكل يسمح لهم بالمشاركة الفاعلية في الأنشطة التي تتم في الموقف التعليمي بحيث تأخذهم تلك المشاركة إلى ما هو أبعد من الدور الاعتيادي للطالب الذي يقوم بتدوين الكلاخظات إلى الدور الذي يأخذ فيه زمام المبادرة في الأنشطة المختلفة مع زملائه خلال تفاعلات الموقف التعليمي على أن يتمثل دور المعلم في أن يحاضر بدورة أقل وأن يوجه الطلبة إلى اكتشاف المواد التعليمية التي تؤدي إلى فهم المناهج الدراسي بشكل أكبر.^{٣٦}

^{٣٥} وائل عبد الهادي العاصي، "فاعلية التدريس باستراتيجيات التعلم النشط في إكساب طلبة الصف الثاني الأساسي المعرفة الوطنية

والحياتية"، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية ٢٧، رقم ١ (٢٠١٩): ١٣٥-١٥١.

^{٣٦} العاصي، "فاعلية التدريس باستراتيجيات التعلم النشط في إكساب طلبة الصف الثاني الأساسي المعرفة الوطنية والحياتية".

التعلم النشط هو شكل من أشكال التعلم الذي يسمح للطلاب بلعب دور نشط في عملية التعلم سواء في شكل التفاعل بين الطلاب أو الطلاب مع المعلمين في عملية التعلم النشط.^{٣٧}

يوضح من التعريفات السابقة أن التعلم النشط يشير إلى عمليات اندماج المتعلم في أحداث التعلم وأنشطة المختلفة أكثر من كونه متلقيا سلبيًا للمعرفة، كما أنه يركز على المشاركة الفاعلة للمتعلمين في أحداث التعلم والتعليم باشتراكهم في ممارسات التفكير والتفاعل والتشارك والبناء والتواصل ضمن مجموعات التعلم سعياً لتحقيق أفضل لأهداف التعلم.

ب. أهمية التعلم النشط

إن التعلم النشط إستراتيجية حديثة تكتسي أهمية بلغة لما لها من مخرجات ونواتج ملموسة لدى المتعلمين فهي:^{٣٨}

١. تزيد من انماج المتعلمين في العمل؛
٢. يجعل التعلم ممتعاً؛
٣. ينمي العلاقات الاجتماعية بين المتعلمين وبين المعلم؛
٤. ينمي الثقة بالنفس والقدرة عن التعبير عن الرأي؛
٥. ينمي الدوافعية للتعلم؛
٦. يعود المتعلمين على إتباع القواعد و ينمي لديهم الاتجاهات والقيم الإيجابية؛
٧. يساعد على إيجاد تفاعل إيجابي بين المتعلمين.

³⁷ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rasyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2019), 74.

³⁸ ألغربي و صونيا، "الاحتياجات التدريبية لأساتذة الرياضيات في ضوء استراتيجية التعلم النشط"، (PhD Thesis، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية جامعة محمد بوضياف المسيلة، ٢٠٢٠).

ج. خصائص التعلم النشط

إن التعلم النشط يعتمد على الأنشطة التي يمارسها المتعلم وتجعل منه مشاركا إيجابيا في الموقف التعليمي، ولتتعلم النشط العديد من الخصائص التي يرتبط بعضها بالجانب التحصيلي الدراسي وبعضها الآخر يرتبط بالعلاقات الإنسانية بين المعلم والمتعلم وبين التلاميذ بعضهم البعض. وهذه هي الخصائص:^{٣٩}

١. المتعلمون يشتركون في العملية التعليمية بصورة فعالة تتعدى كونهم متلقين سلبيين؛
٢. يشجع الطلبة على استخدام مصادر رئيسية وأولية متعددة؛
٣. تفعيل لدور المتعلمين في مهارات وإستراتيجيات التفكير العليا مثل التحليل والتركيب والتقييم وحل المشكلات؛
٤. يعمل التعلم النشط على خلق جو تعليمي فعال مناسب داخل غرفة الصف ويتيح له العديد من الوسائل والأساليب التي يستخدمها في عمليتي التعلم والتعليم.
٥. يجب أن يكون التقييم أصيلا ومرتبطا بالتعليم ومن الضروري توظيف التقييم الذاتي للمتعلمين.

البحث الثالث : اللعبة اللغوية

أ. تعريف اللعبة اللغوية

اللعبة هو حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو ما نعمله باختيارنا في وقت الفراغ، أو هو أي سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية

^{٣٩}ألغربي و صونيا، "الاحتياجات التدريسية لأساتذة الرياضيات في ضوء استراتيجية التعلم النشط".

مسبقة.^{٤٠} أما في قاموس علم النفس فيُعرَّف بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دوافع آخر.^{٤١} وهناك تعريف آخر للعب فهو نشاط موجّه يقوم به التلاميذ لتنمية مهارات وقدراتهم العقلية، الجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة، وتقريب مبادئ العلم للتلاميذ وتوسيع آفاقهم المعرفية.^{٤٢}

يستخدم اصطلاح (الألعاب) في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل (التخمين) لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الاختيار للغة التي يستخدمونها. وهذا الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته في الأقل.^{٤٣}

أما تعرف اللعبة التربوية فبأنها نشاط يبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة لتحقيق هدف ما في ضوء قوانين (قواعد) معينة موصوفة أو هي نشاط منظم منطقيا في ضوء مجموعة قوانين اللعب حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة أي أن يعد التنافس والحظ عاملان مهمان في عملية تفاعل اللاعبين مع المواد التدريسية. واللعب ضروري جداً لتنمية الطفل عقلياً وفكرياً. فمن خلال اللعب، يتم تحقيق التنمية العقلية والجسدية له. والأطفال يلعبون لأن اللعب متعة، كما أنه أيضاً عنصر مهم من عناصر تنمية مهارات الطفل. واللعب أيضاً يساعد على تطوير مهارات اللغة والتفكير والتنظيم. ويكاد اللعب أن يكون الوظيفة

^{٤٠} صلاح عبد الحميد مصطفى، التدريس الابتدائي - تطوره وتطبيقاته واتجاهاته العالمية المعاصرة، الطبعة الأولى، (الكويت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، ١٩٨٩)، ٩٣.

^{٤١} محمد محمود الحيلة، الألعاب اللغوية وتقنيات إنتاجها (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠١٠)، ٣٦.

^{٤٢} علي بن تقي القبطان و حسن ابن خميس الحابوري، إستراتيجية التعلم باللعب (عمان: مركز التدريب الرئيسي، ٢٠٠٨)، ٩.

^{٤٣} عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ١٢.

الأساسية للطفل حيث يقضي فيه معظم أوقاته ويأخذ اللعب مكانة مهمة في العملية التربوية لما يقدمه من فوائد فهو الجسر الذي يصل الطفل بالحياة.^{٤٤}

تقوم الباحثة بالخلاصة من تعريفات اللعبة اللغوية السابقة، بأن اللعبة اللغوية هي أنشطة تعليم اللغة بالوسيلة الممتعة والمشوقة لتنمية المهارات اللغوية. واللعبة اللغوية المستخدمة لابد لتحقيق أهداف تعليم اللغة المحددة والواضحة في عملية تفاعل اللاعبين. هذا الحال مناسب باحتياجات المدرسين الذين يريدون دليل اللعبة اللغوية مناسباً بالمواد الدراسية.

ب. أهمية الألعاب في دروس اللغة

قال هدايات وتاتانج أن أهمية الألعاب اللغوية في تدريس اللغة، منها:^{٤٥}

١. الألعاب تذهب الملل الذي قد يصيب الطلاب أثناء تعلمهم في الحصص الدراسية؛

٢. توفر اللعبة تحدياً لحل المشكلة في مزاج سعيد؛
 ٣. تؤثر الألعاب على روح التعاون والمنافسة جنباً إلى جنب؛
 ٤. تساعد الألعاب الدارسين الضعاف وقليل الرغبة في الدراسة؛
 ٥. تدفع الألعاب كفاءة المدرسين وتجعلهم في استعداد دائماً قبل دخول الفصل.
- تلخص الباحثة أهمية الألعاب في دروس اللغة، بأن اللعبة اللغوية لم تعد بأمر التسلية وقضاء وقت الفراغ فحسب، بل اللعبة اللغوية تستطيع أن تكون عملية تعليم اللغة العربية في الفصل مفرحاً عند الطلاب ويعرف الطلاب بأن اللغة العربية سهلة.

⁴⁴ "Umi Hanifah, M.Pd.I Prodi PBA Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel," Umi Hanifah, M.Pd.I Prodi PBA Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, diakses 22 Mei 2020, <https://umihanifahtarbiyah.wordpress.com/>.

⁴⁵ Imam Asrori, *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Bintang Sejatera, 2018), 3.

يناسب بمشكلات الطلاب في تعليم اللغة العربية للصف السابع ليس كلهم متخرجين في المدرسة الابتدائية الإسلامية وبعضهم لم يستطيعوا قراءة الأحرف الهجائية فيرون أن درس اللغة العربية صعبا ومملا. واختيار الباحثة وسائل التعليم بشكل اللعبة اللغوية لترقية الكفاءة اللغوية، وحذف إدراك الطلاب أن اللغة العربية مادة صعبة، فيشعرون الطلاب بالسهل والممتع في تعليم اللغة العربية.

ج. أسس تصميم وتطوير اللعبة

الأسس العامة التي ينبغي أن نضعها في اعتبارنا عند تصميم أو تطوير لعبة لأحد فصول اللغة:^{٤٦}

١. اللعبة اللغوية نشاط تعاوني، مثير للعزائم لتحقيق أهداف موضوعية في إطار من النظم والتعلمات.

٢. أن الهدف هو تشجيع الاستخدام اللغوي للأغراض الاتصالية، وليس دراسة اللغة من أجل اللغة (اللغة للغة)، ففي مثل هذه الألعاب تكون اللغة هي الوسيلة التي تتحقق بها الأهداف الموضوعية. فاللغة هنا أداة للاستعمال وليست مادة للتدريب فقط.

٣. وهناك سمة جوهرية أخرى لمعظم الألعاب الموضحة، وهي تكوين معلومات وآراء متباينة اللاعبين. فلو تولّد موقف يعرف فيه أحد اللاعبين شيئا لا يعرفه اللاعب الآخر، ووجبت المشاركة في هذه المعلومات حتى يتم العمل، ستنشأ حاجة مُلِحّة للتفاهم بينهما، وهذا سيؤدي بالضرورة إلى تحقيق الإتصال بين الدارسين.

كما الشرح السابق، ينبغي على اللعبة اللغوية المطورة تمكن القيام بها بالتعاون بل لا تخرج من أهداف تعليم اللغة العربية وتتصل بموضوع الدرس. تتطور

^{٤٦} عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ١٧.

الباحثة اللعبة اللغوية مناسبة بموضوع الدرس لكتاب اللغة العربية للصف السابع. فتعليم اللغة باستخدام اللعبة اللغوية يكون جدابة وممتعة.

د. خصائص اللعبة اللغوية الجيدة

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة في الآتي:^{٤٧}

١. ملاءمة اللعبة لمستوى الدارسين؛
٢. صلاحية اللعبة لكافة المستويات؛
٣. إشراك اللعبة لأكثر عدد من الدارسين؛
٤. معالجة اللعبة لأكثر من مهارات أو ظاهرة لغوية؛
٥. اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثاً؛
٦. سهولة الإجراء؛
٧. إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح.

تدل على خصائص اللعبة اللغوية الجيدة المذكورة، فتلخص الباحثة بأن اللعبة اللغوية المطورة تنبغي أن تناسب بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج وبالخصوص للصف السابع، وتهتم الباحثة بكفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية. تعطي الباحثة الأهداف، الوقت، صفة اللعبة، استعداد اللعبة والخطوات والمثال لكل اللعبة المطور لتسهيل المدرس في تطبيقه.

هـ. الإيجابيات والسلبيات اللعبة اللغوية

اللعبة اللغوية لديها الإيجابيات والسلبيات في ممارستها. وفيما يلي بعض الإيجابيات وسلبيات اللعبة اللغوية.^{٤٨} الإيجابيات في تنفيذ اللعبة اللغوية هي:

^{٤٧} عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ١٧.

^{٤٨} Mujib dan Rahmawati, *Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* 2, 38.

١. تستطيع أن تقلل من ملل الطلاب في عملية التعليم والتعلم في الفصل.
٢. مع المنافسة بين الطلاب، فتستطيع أن ترتفع روح حماسة الطلاب.
٣. اللعبة اللغوية تمكن أن تعزز علاقة المجموعة وتنمية الكفاءة الاجتماعية للطلاب.

أما بعض السلبيات في تنفيذ اللعبة اللغوية فهي:

١. عدد الطلاب كبير جدا، فتسبب الضيق لإشتراك جميع الطلاب في اللعبة.
٢. عادة، تتبع اللعبة اللغوية بضحك وصريخ الطلاب، وذلك يتدخل عملية التعليم في الفصول الأخرى.
٣. لا تتمكن اللعبة اللغوية أن ترسل كل المواد.
٤. اللعبة اللغوية لم تعتبر كبرنامج تعليم اللغة ولكنها تكون تنوع التعليم فقط.

من الإيجابيات والسلبيات التي قد ذكرت، فتعلق الباحثة على اللعبة اللغوية ليس وسائل تعليم اللغة العربية الناشطة وحده، ولكن إذا طبق المدرس اللعبة اللغوية في عملية التعليم اهتم المدرس ولاحظ الأهداف وخطوات اللعبة اللغوية الصحيحة لعملية تعليم اللغة العربية في المدرسة لكي تستطيع تنمية مهارات اللغوية لدى الطلاب. ولكن إذا كان مدرس لا يفهم بخطواتها فاللعبة المستخدمة فلا تؤثر كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية.

البحث الرابع : الوسائل التقليدية

أ. تعريف الوسائل التعليمية التقليدية

كتب جلوب في كتاب الوسائل التعليمية أن الوسائل التعليمية موجودة منذ القدم ولكن الإنسان كان يستخدمها دون برمجة أو تخطيط مسبق وكانت وليدة

اللحظة والموقف، ثم تطورت بتطور الإنسان نفسه وبرزت الحاجة للوسائل التعليمية في مجال التربية والتعليم منذ بدايات التعليم إذ أدرك المربون حاجة المعلم والمتعلم للوسائل التعليمية لإنجاح عملية التعلم والتعليم. فعرف الجلوب أن الوسائل التعليمية هي مجموعة من الخبرات والمواد والأدوات التي يستخدمها المعلم لنقل المعلومات إلى ذهن التلميذ سواء داخل الصف الدراسي أو خارجه بهدف تحسين الموقف التعليمي الذي يعتبر التلميذ النقطة الأساسية فيه.^{٤٩}

فكان التعريف الثاني الذي يرى أن الوسائل التعليمية هي "كل ما يستخدمه المعلم من أجهزة وأدوات ومواد وغيرها، داخل حجرة الدراسة أو خارجها، لنقل خبرات تعليمية محددة إلى المتعلم بسهولة ويسر ووضوح، مع الاقتصاد في الوقت والجهد المبذول".^{٥٠} وبهذا التعريف تخرج الوسائل التعليمية على نطاق أوسع لا يتحدد بالأجهزة والمواد فقط، بل يتعداها لما غير ذلك من الوسائل الأخرى، كما يتعدى أيضا نطاق حجرات الدراسة، ونطاق أسوار المؤسسات التعليمية، ليشمل الوسائل الأخرى التي قد يعتمد عليها المعلم في تعليمه للمتعلم خارج هذه الحجرات وتلك المؤسسات.

الوسائل التعليمية تعرف أيضا بأنها كل أداة يستخدمها المدرس لتحسين عملية التعليم والتعلم، وتوضيح المعاني والأفكار أو التدريب على المهارات أو تعويد التلاميذ على العادات الصالحة، أو تنمية الاتجاهات وغرس القيم المرغوب فيها دون أن يعتمد المدرس أساسا على الألفاظ والرموز والأرقام.^{٥١} وترتبط الوسائل التعليمية

^{٤٩} سمير خلف جلوب، الوسائل التعليمية (مكة المكرمة: المملكة العربية السعودية: دار خالد اللحياي، ٢٠١٧)، ٥-٧.
http://archive.org/details/0_20200105_20200105.

^{٥٠} ماهر إسماعيل صبري، من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم (المملكة العربية السعودية: مكتبة الشقري، ٢٠٠٩)، ٤٠.
http://archive.org/details/20210205_20210205_2206.

^{٥١} عبد المحسن بن عبد العزيز أبا نهي، الوسائل التعليمية مفهوماً وأسس استخدامها و مكانتها في العملية التعليمية (الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية، ١٩٩٤)، ٤٥، http://archive.org/details/compressed_20200627.

ارتباطا وثيقا بثلاثة محاور أساسية، هي المعلم الذي يستخمها، والمتعلم الذي تعود عليه الفائدة منها، والموقف التعليمي الذي تثريه وتزيد من فعاليته، ومن ثم تسهم في تحقيق أهدافه.^{٥٢}

أما الوسائل التعليمية التقليدية فهي توصيل المواد التعليمية بالوسائل البسيطة،^{٥٣} أي استخدام الوسائل غير الإلكترونية.^{٥٤} والتعريف الآخر أن الوسائل التعليمية التقليدية هي الأدوات أو الأجهزة التي لا تستخدم الإلكترونية وسهولة توفرها لدى المعلم. باستخدام هذه الوسائل، يكون التواصل في اتجاه واحد فقط لأن التعليمات يصدرها المعلم بنفسه. والوسائل التعليمية التقليدية تشمل السبورة، والبطاقات، والصور، والبطاقات الكلمة، والبطاقات الومضية، واللوحات وغيرها.^{٥٥}

من التعريفات السابقة، تلخص الباحثة بأن الوسائل التعليمية التقليدية هي كل ما يستخدم المدرس لنقل المعلومات إلى الطلاب لا يستخدم الإلكترونية. يهدف استخدام الوسائل التعليمية التقليدية في تعليم اللغة العربية لتوصيل المواد التعليمية إلى الطلاب باستفادة الأدوات البسيطة الموجودة حول المدرس والطلاب. ويمكن تنمية حماسة الطلاب في عملية تعليم اللغة العربية.

^{٥٢} صبري، من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم، ٤١.

^{٥٣} Sobri, "Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang)."

^{٥٤} Rinu Larasati, "Media Pembelajaran Konvensional Dan Modern," *ChemRin* (blog), diakses 7 Februari 2021, <https://civitas.uns.ac.id/rinularasati/tag/media-pembelajaran-konvensional-dan-modern/>.

^{٥٥} يزيد بن عيسى، "وسائل المعينة التقليدية"، وسائل المعينة التقليدية / تعلم اللغة العربية (blog)، الوصول إليها ٦ فبراير ٢٠٢١، <http://qurandusturuna.blogspot.com/p/mukadimah.html>.

ب. أهمية الوسائل التعليمية

تتضح أهمية الوسائل التعليمية للمعلم، حيث تساعد في:^{٥٦}

١. توفير وقت المعلم؛
٢. تيسير عملية التدريس؛
٣. شرح ما يصعب على المعلم شرحه؛
٤. تقليل اعتماد المعلم على اللفظية.

أما أهمية الوسائل التعليمية للمتعلم، فهي تساعد في:^{٥٧}

١. إكساب المتعلم أساليب التفكير؛
٢. استمتاع المتعلم بما يتعلمه؛
٣. استيعاب المتعلم لما يتعلمه؛
٤. احتفاظ المتعلم بما يتعلمه؛
٥. استفادة المتعلم ما يتعلمه.

ليست الوسائل التعليمية مهمة للطلاب فحسب، لكنها مهمة للمدرس أيضا. فإن الوسائل التعليمية تنمي حب الاستطلاع وتقوي العلاقة بين المدرس والطلاب وتوسع الخبرات. ووسائل اللعبة اللغوية تساعد المدرس لحل مشكلات الطلاب عند ما تعليم اللغة العربية. وكذلك تساعد الطلاب لترقية المهارات اللغوية العربية بالأنشطة الممتعة.

^{٥٦} صبري، من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم، ٦٧.

^{٥٧} صبري، من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم، ٧٤.

ج. أنواع الوسائل التقليدية

ما يلي أنواع الوسائل التقليدية

١. الصور

وسائل الصور أكثر الوسائل استخداماً، لأن التلاميذ يفضلون الصور بدلاً من الكتابة. الصورة هي كل الأشياء التي تتجلى بصرياً في أشكال ثنائية الأبعاد^{٥٨} لمساعدة الطلاب على فهم المفاهيم المحددة التي يريد المدرس تقديمها، سواء كانت صوراً مقلدة للكائنات، أو الأنشطة، أو الشخصيات المعقدة، أو المواقف.^{٥٩}

٢. البطاقات

البطاقة عبارة عن وسيلة المصنوعة من الورق السميك، وتوجد كلمات أو عبارات أو جمل أو تعبيرات أمامها وخلفها.^{٦٠} استخدام البطاقات لتعزيز الطلاب أو مراعاة حول مفهوم لغة معينة أو لمنح الطلاب الفرصة لممارسة جوانب اللغة التي تعرفها المدرس بالفعل.^{٦١} أما أنواع البطاقة هي بطاقة الأسئلة

^{٥٨} منورة منورة، "استخدام وسائل الصور في ترقية إتقان المفردات"، *Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan dan Bahasa Arab* 7, no. 2 (2019): 1-14.

^{٥٩} الدكتور الحاج نورفين سيهوتانج و سوريا نينجييه، "استخدام وسائل الصور في تحسين مهارة كتابة اللغة العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية"، *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Dan Bahasa Arab* 8, no. 1 (15 Juni 2020): 17-35, <https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v8i1.2613>.

^{٦٠} Rosyidi, *Media pembelajaran bahasa Arab*, 71.

^{٦١} سيهوتانج و نينجييه، "استخدام وسائل الصور في تحسين مهارة كتابة اللغة العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية".

والأجوبة،^{٦٢} بطاقة التكميلة، بطاقة المفردات، بطاقة المصغر،^{٦٣} بطاقة تصوير اليد، وبطاقة تركيب المفردات.^{٦٤}

٣. اللوحات

تعتبر إحدى الوسائل التعليمية البصرية التي تستخدم لعرض وتثبيت المعلومات المختلفة التي يتحدث عنها الدرس.^{٦٥} وتمكن الفوائد التعليمية للوحات التوضيحية بمختلف أنواعها، أنها تعين المدرس على تبسيط المعلومات والمفاهيم العلمية، وتوضيح الموضوعات المختلفة التي تدرس الطلاب. واللوحات التوضيحية أنواع، فمنها اللوحة الورقية، واللوحة المغناطيسية، واللوحة الإخبارية،^{٦٦} ولوحة الجيوب، ولوحة الجبل.^{٦٧} لكل نوع من أنواع اللوحات استخدامات خاصة. ويمكن استبدال الخشب بالكارتون أو الفلين.^{٦٨}

٤. السبورة

السبورة الطباشيرية هي أكثر أنواع السبورات انتشارا واستخداما. وهي عبارة عن لوحة من الخشب مدهون باللعون الأسود أو الأخضر. ويمكن تعويض بعض النقص في الأجهزة والأدوات اللازمة للتدريس باستخدام السبورة. يقوم المدرس بكتابة المعلومات الأساسية للدرس عليها مثل التاريخ، واسم المادة، وموضوع الدرس ثم يكتب المدرس عناصر موضوع الدرس على السبورة

^{٦٢} ستي ميسرة وعزيز شفر الدين شفاوي، "فعالية استخدام وسائل البطاقة (Make a Match) لترقية فهم الطلاب في مهارة القراءة العربية"، *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2016).

^{٦٣} Rosyidi, *Media pembelajaran bahasa Arab*, 73.

^{٦٤} Wa Muna, "Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual," *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (2014): 84–100.

^{٦٥} صابرين السعو، "الوسائل التعليمية الحديثة والتقليدية"، موضوع الوصول إليها ٦ فبراير ٢٠٢١،

<https://mawdoo3.com/> الوسائل التعليمية الحديثة والتقليدية.

^{٦٦} أبا نهي، الوسائل التعليمية مفهومها وأسس استخدامها ومكانتها في العملية التعليمية، ٩٧.

^{٦٧} Rosyidi, *Media pembelajaran bahasa Arab*, 61.

^{٦٨} جلوب، الوسائل التعليمية، ٣٩.

ويستخدمها في إثبات قوائم الأسماء، والمضوعات، والأرقام، وفي رسم الأشكال
إثناء الشرح والمناقشة.^{٦٩}

من الشرح السابق، نعرف أن أنواع الوسائل التقليدية المذكورة هي الوسائل
البسيطة التي لا تستخدم الإلكترونيات. وتختار الباحثة الوسائل التعليمية التقليدية مثل
الصور والبطاقات. ويمكن أيضا الكرة، القلم والورقة والمحفظة من نوع الوسائل
التقليدية، لأنهم الأدوات الموجودة حول المدرس والطلاب التي لا تتعلق بالإلكترونية
في استخدامها.

د. معايير اختيار الوسائل التعليمية

توجد مجموعة من معايير التي ينبغي مراعاتها عند اختيار الوسائل التعليمية،
لي تتحقق مزايا تلك الوسائل وأدوارها في عملية التعليم والتعلم على النحو المرغوب،
حيث يجب أن تكون الوسائل المختار:^{٧٠}

١. ارتباطها بالهدف، أو بالأهداف المحددة المطلوب تحقيقها من خلال استخدام
تلك الوسيلة.

٢. ملاءمتها الأعمار الطلبة وخصائصهم من حيث قدرتهم العقلية وخبراتهم
ومهاراتهم السابقة وظروفهم البيئية.

٣. أن تكون المعلومات التي تحملها الوسيلة التعليمية صحيحة.

٤. أن تكون الوسيلة التعليمية بسيطة، وواضحة وغير معقدة وخالية من المؤثرات
التشويشية والداعائية.

^{٦٩} أبانمي، الوسائل التعليمية مفهومها وأسس استخدامها و مكانتها في العملية التعليمية، ٩٤ .

^{٧٠} محمد محمود الحلية، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيقية (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٤)، ١٤٤ .

٥. أن تعمل الوسيلة التعليمية على جذب انتباه الطلاب وتثير اهتمامهم.

٦. اتجاهات المعلم ومهاراته.

٧. عنصر الأمن

من معايير الوسائل التعليمية المختارة السابقة، تختار الباحثة اللعبة المستخدمة تناسب بأهداف تعليم اللغة العربية وموضوعات الدرس للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج وكذلك قدرة الطلاب. يتم تصنيف اللعبة اللغوية وفقاً لموضوعات الدرس وهي التعارف، المرافق المدرسية، الأدوات المدرسية، العنوان، البيت، ومن يوميات الأسرة. ولكل موضوعات توجد المهارات الأربع، بحيث يكون لها هدف نهائي واضح. إلى جانب ذلك، فإن الأدوات أو الأجهزة التي يحتاجها المدرس بسيطة وسهلة بحيث يتمكن المدرس من إجرائها في وقت قصير ويمكن تطبيقها على الطلاب بسهولة.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. شكل البحث والتطوير

استخدمت الباحثة نوع البحث والتطوير (Research & Development) وهو منهجية البحث المستخدمة لحصول الإنتاج المعين، وتجربة فعالية الإنتاج.^{٧١} واستخدمت الباحثة هذا النوع لحصول الإنتاج بشكل كتاب اللعبة اللغوية لكتاب اللغة العربية لمساعدة المدرس في تطبيق اللعبة اللغوية عندما تعلم اللغة العربية، ثم جربت إلى الطلاب للصف السابع في مدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية بمالانج لمعرفة فعالية ذلك المنتج.

أما المدخل المستخدم فهو المدخل الكيفي والكمي. المدخل الكيفي لتحليل الاحتياجات قبل عملية التطوير، ولنيل المداخلات والاقتراحات من الخبراء والمدرسين في إنتاج كتاب اللعبة اللغوية، وأراء الطلاب بعد استخدام اللعبة اللغوية عندما عملية تعليم اللغة العربية. والمدخل الكمي لمعرفة صلاحية كتاب اللعبة اللغوية لكتاب اللغة العربية، وكذلك فعاليته.

النموذج المستخدم كأساس تطوير الإنتاج في هذا البحث هو نموذج ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) أو (تحليل، تصميم، تطوير، تطبيق، تقويم). أن هذا الشكل لتصميم المواد التعليمية الذي له عملية منظمة، واستخدامه مناسب للتعليم وجها لوجه في الفصل الدراسي.^{٧٢} استخدمت الباحثة نموذج ADDIE لأن له الخطوات البسيطة والمنظمة فيسهلها في إعداد كتاب اللعبة

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

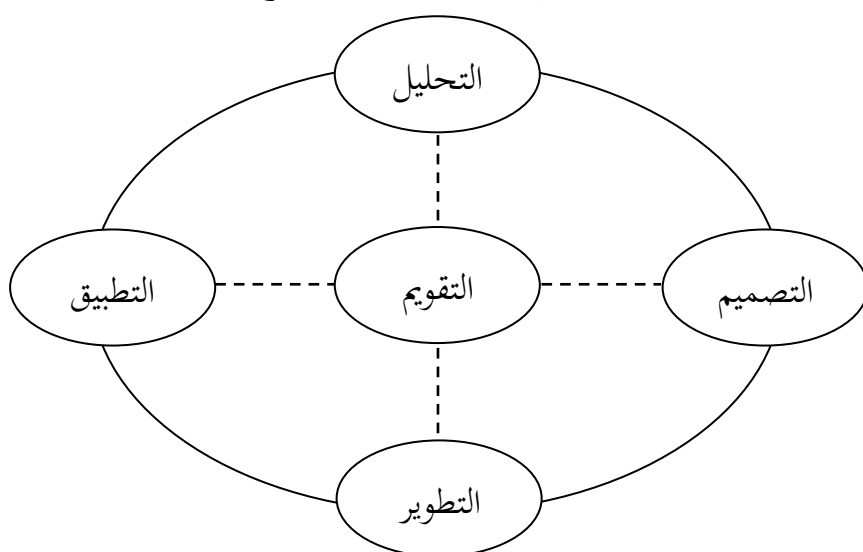
⁷² Dewi Salma Prawiladilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), 12.

اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية للمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

ب. إجراءات البحث والتطوير

خطوات نموذج ADDIE التي صورتها الباحثة على الشكل التالي:^{٧٣}

الرسم ٣.١. خطوات نموذج ADDIE



شرحت الباحثة خطوات نموذج ADDIE كما يلي:

١. التحليل

المرحلة الأولى في البحث والتطوير هي وجود الحاجات والمشكلات. الحاجات هي كل الأشياء لدي زيادة القيمة عند الانتشار، والمشكلات هي عدم مناسبة الشيء بين الرجاء والواقع في الميدان.^{٧٤}

⁷³ Robert Maribe Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, vol. 722 (Springer Science & Business Media, 2009), 17.

⁷⁴ Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, 23.

قامت الباحثة بالملاحظة والمقابلة إلى المدرسين الذين اجتمعوا في مجمع مدرسي اللغة العربية بمالانج لمعرفة المشكلات الأولى من مدرسي العربية في تعليم اللغة العربية واحتياجاتهم لتحسين عملة تعليم اللغة العربية.

٢. التصميم

المرحلة الثانية تصميم الإنتاج وهو جمع المعلومات المستخدمة لتخطيط وتصميم الإنتاج الذي يرجى به حلا بالمشكلات الموجودة.^{٧٥} صممت الباحثة الأهداف المناسبة بالمشكلات التي وجدوها المدرسون في تعليم اللغة العربية، بإعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية.

٣. التطوير

المرحلة الثالثة تطوير الإنتاج. المواد به إنتاج من الإعداد قبله الذي انتفع للآخرين. اشمل تطوير الإنتاج على الأشياء الملونة أو الجدول لبيان محتوياته ومواصفاته وحجمه.^{٧٦} قامت الباحثة في هذا البحث ببرنامج تحقيق الخطة اللعبة اللغوية لكتاب اللغة العربية أي تحقيق من مرحلة التصميم إلى شكل المنتج. في هذه المرحلة كذلك رجت الباحثة تصديق الإنتاج بإحضار الخبراء.^{٧٧} أما أهداف تصديق الإنتاج فهي لمعرفة صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. رجت الباحثة منهم التقويم أو التحكيم وإعطاء المزايا والعيوب من الإنتاج أو يمكن أيضا أن لتحقيق التصديق من خلال المناقشة بين الباحثة والخبراء، ورجت منهم تحسين أو تصحيح الإنتاج عن الأخطاء الموجودة حسب التحكيم من الخبراء وإرشاداتهم.

⁷⁵ Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, 59.

⁷⁶ Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, 83.

⁷⁷ Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, 83.

نالت الباحثة تصديق الإنتاج من الخبراء والمدرسين في مجمع مدرسي اللغة العربية بمالانج. رجحت الباحثة أن لا توجد المشكلات التي تمكن الباحثة تغيير المنتج المطور. المدخلات والاقتراحات من مدرسي العربية هي الأساس النهائي لتحسين المنتج الصالح لاستخدامه. وفي مرحلة تصديق الإنتاج تستخدم الباحثة الاستبانة والمقابلة كأسلوب جمع البيانات.

٤. التطبيق

بعد إعداد الإنتاج، ففي مرحلة التطبيق أو بمرحلة التجربة، طبقت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية إلى الطلاب للصف السابع بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

٥. التقييم

المرحلة الخامسة تقويم الإنتاج. وهو عملية تقويم المنتج في نظام عمله.^{٧٨} وفيه عاملان، هما: بتحسين الإنتاج من الأخطاء والنقائص والمدخلات الموجودة التي تحصل على بيانات المقابلة والاستبانة من مرحلة تجربة صلاحية حتى تحصل الباحثة أحسن الإنتاج، وبالاختبار القبلي والاختبار البعدي إلى الطلاب في الصف السابع بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية مالانج لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية. عملية التقييم يمكن أن تبحث الباحثة في كل المرحلة الأربع المذكورة قبل التقييم، يسمى هذا التقييم بالتقويم التكويني لأن الغرض منه احتاج إلى المراجعة، وهذه هي الخطوات الأخيرة أي الإنتاج النهائي من إعداد كتاب اللعبة اللغوية.

⁷⁸ Branch, *Instructional design: The ADDIE approach*, 151.

ج. تجربة المنتج

١. تصميم التجربة

أ) مرحلة الاستشارة

(١) راجع المشرف كتاب اللعبة اللغوية المطور وأعطى الاقتراحات والمدخلات لاصلاح الإنتاج.

(٢) صلحت الباحثة الإنتاج مناسباً بالاقتراحات والمدخلات من المشرف.

ب) مرحلة الخبراء

(١) حضّرت الباحثة الخبراء وهو خبير المضمون وخبير التصميم. رجت الباحثة على عملية التقويم أو التحكيم وإعطاء الاقتراحات والمدخلات عن الإنتاج المطور.

(٢) صلحت الباحثة الإنتاج مناسباً بالاقتراحات والمدخلات من الخبراء.

ج) مرحلة التجربة الميدانية

(١) بعد حصول التصديق من الخبراء، فإن الخطوة التالية التي قامت بها الباحثة هي تجربة المنتج إلى مدرسي العربية الذين اجتمعوا في مجمع مدرسي اللغة العربية بمالانج لإعطاء الاقتراحات والمدخلات عن الإنتاج المطور.

(٢) صلحت الباحثة الإنتاج مناسباً بالاقتراحات والمدخلات من مدرسي العربية.

٣) استمرت الباحثة تجربة الانتاج أي كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية إلى الطلاب في الصف السابع.

٤) أعطت الباحثة الاختبار للطلاب في الصف السابع الذين اشتركوا في هذا البحث.

٥) حللت الباحثة نتائج الاختبار

٢. أفراد التجربة

قامت الباحثة بالتجربة واحتاجت إلى أفرادها كما يلي:

أ) الخبراء

الأول، خبير المضمون هو الذي له خبرة في تصديق المضمون ثم حصلت الباحثة صلاحية البيانات والإقتراحات من خلال مضمونها. الثانية، خبير التصميم هو الذي له خبرة في تصديق التصميم الجديد. ثم طلبت الباحثة منهما التقويم وإعطاء المزايا والعيوب من الإنتاج أو تحقيق التصديق من خلال المناقشة بين الباحثة والخبير.

ب) المدرسون

المدرسون هم الذين طَبَّقُوا كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

ج) الطلاب

الطلاب هم الذين طَبَّقُوا اللعبة اللغوية في الصف السابع في مدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية.

٣. نوع البيانات

البيانات المستخدمة تتكون من البيانات الكيفية والبيانات الكمية. حصلت الباحثة على البيانات الكيفية من الملاحظة والمقابلة. حصلت الباحثة على بيانات الملاحظة الأولى في وقت برنامج مجمع مدرسي العربية للمدرسة المتوسطة الإسلامية. وحصلت الباحثة على بيانات المقابلة من: (١) المقابلة الأولى مع مدرسة اللغة العربية في مدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية، (٢) التعليقات والاقتراحات من خبير المضمون وخبير التصميم عن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية، (٣) المقابلة مع بعض المدرسين الذين يدرسون اللغة العربية، (٤) مقابلة مع الطلاب لمعرفة آرائهم بعد استخدام اللعبة اللغوية في عملية تعليم اللغة العربية.

وحصلت الباحثة على البيانات الكمية من: (١) الاستبانة إلى خبير المضمون وخبير التصميم ومدرسي العربية، (٢) الاختبار إلى الطلاب.

٤. أسلوب جمع البيانات

استخدمت الباحثة الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار في أسلوب

جمع البيانات، كما يلي:

(أ) الملاحظة^{٧٩}

قامت الباحثة بالملاحظة لمعرفة المشكلات ولحصول الاحتياجات إلى

تعليم اللغة العربية للصف السابع من بعض المدرسين في مجمع مدرسي اللغة

العربية بالانج.

(ب) المقابلة^{٨٠}

^{٧٩} ذوقان عبيدات، عبد الرحمن عدس، و كايد عبد الحق، البحث العلمي: مفهومه وأدواته وأساليبه (الرياض: دار أسامة للنشر

والتوزيع، ١٤١٦)، ص. ١٤٩

^{٨٠} Nurul Zariah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 179.

قامت الباحثة بالمقابلة للحصول على المعلومات عن مشكلات المدرس في عملية تعليم اللغة العربية، وللحصول على الحقائق والاقتراحات والتعليقات في صلاحية اللعبة اللغوية من الخبراء والمدرسين، وكذلك للحصول على آراء الطلاب عن استخدام اللعبة اللغوية في تعليم اللغة العربية.

(ج) الاستبانة^{٨١}

قامت الباحثة بالاستبانة لتقييم وتقويم صلاحية كتاب اللعبة اللغوية من خبير المضمون وخبير التصميم والمدرسين.

(د) الاختبار^{٨٢}

استخدمت الباحثة اختبارين هما الاختبار القبلي والاختبار البعدي. أعطت الباحثة الاختبار إلى الطلاب في الصف السابع لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بالانج. أما معيار نجاح الطلاب في الاختبار فمؤشراته فيما يلي:

الجدول ٣.١. معيار نجاح الطلاب في الاختبار^{٨٣}

الرقم	التقدير	فئة النتائج
١	جيد جدا	١٠٠-٩٠
٢	جيد	٨٩-٨٠
٣	مقبول	٧٩-٧٠
٤	ضعيف	٦٩-٦٠

⁸¹ D. Sunyoto, *Metode dan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service, 2013), 63.

⁸² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 266.

⁸³ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, Teknik, Prosedur* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 236.

٥	راسب	> ٥٩
---	------	------

د. تحليل البيانات

استخدمت الباحثة هذا التحليل بتحليل البيانات الكيفية وتحليل البيانات الكمية التي ناسبت بأهداف البحث.

١. البيانات الكيفية

حللت الباحثة البيانات الكيفية لتقديم البيانات على صورة وصفية من حيث المعلومات والحقائق الموجودة عن إعداد كتاب اللعبة اللغوية من الملاحظة والمقابلة. وهذه البيانات الأساسية لإعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية.

٢. البيانات الكمية

حللت الباحثة البيانات الكمية لتقديم البيانات التي تحصل عليها من نتائج الاستبانة والاختبار.

أ) تحليل البيانات من نتائج الاستبانة

استخدمت الباحثة نوع الاستبانة المغلقة بمقياس ليكارت (Likert Scale). لأن كل نقطة تم تقسيمها في الفئات بعبارات راسب، ضعيف، مقبول، جيد، جيد جدا. ولحسابها، كانت البيانات تحويلها إلى البيانات الكمية وفقا للدرجة المرجحة: واحد (١)، اثنان (٢)، ثلاثة (٣)، أربعة (٤)، خمسة (٥).^{٨٤}

⁸⁴ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)* (Batu: Literasi Nusantara, 2020).

الجدول ٣.٢. مقياس النتيجة أو الإجابة من الاستبانة

مقياس النتيجة أو الإجابة من الاستبانة				
١	٢	٣	٤	٥
راسب	ضعيف	مقبول	جيد	جيد جدا

المعايير لكل درجة فهي:

- (١) درجة ١: إذا كان يعطي التقويم راسبا
- (٢) درجة ٢: إذا كان يعطي التقويم ضعيفا
- (٣) درجة ٣: إذا كان يعطي التقويم مقبولا
- (٤) درجة ٤: إذا كان يعطي التقويم جيدا
- (٥) درجة ٥: إذا كان يعطي التقويم جيدا جدا

وأما الرموز المستجدم لتحليل الاستبانة فهو ما يلي:^{٨٥}

النتيجة الأعلى = مجموع الأسئلة × النتيجة مقياس الأعلى
النتيجة الأقل = مجموعة الأسئلة × النتيجة مقياس الأقل
النتيجة الأخيرة =

$$\text{قيمة} = \frac{\sum \text{نتيجة مجموع المقياس}}{\sum \text{النتيجة الأعلى}} \times 100\%$$

⁸⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 2 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 313.

الجدول ٣.٣. النسبة المئوية لمعايير الاستبانة^{٨٦}

الرقم	التقدير	النسبة المئوية
١	راسب	%٠ - %٢٠
٢	ضعيف	%٢١ - %٤٠
٣	مقبول	%٤١ - %٦٠
٤	جيد	%٦١ - %٨٠
٥	جيد جدا	%٨١ - %١٠٠

(ب) تحليل البيانات من نتائج الاختبار

حللت الباحثة البيانات الكمية من نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي بالتحليل الإحصائي لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. استخدمت الباحثة الاختبار التائي (*t-test*) بنوع *paired sample t-test* بالحساب اليدوي. أما رمز تحليل نتيجة التجربة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي بتصميم *Pre-Experimental* على شكل *One-Group Pretest-Posttest Design* فهو:^{٨٧}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

البيان:

Md : متوسط الانحراف بين الاختبارين (القبلي والبعدي)

⁸⁶ Riduwan Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2010), 40.

⁸⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 349.

$\sum x^2 d$: الجملة المربعة من انحراف نتيجة كل الطلاب

N : عدد أفراد العينة

فسرت الباحثة القيمة المحسولة بفروض البحث ودليل اتخاذ القرار. رمز
فروض هذا البحث هو:

H_0 : لا يكون كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة
العربية فعالاً لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة
الإسلامية بمالانج.

H_a : كان كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية
فعالاً لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية
بمالانج.

أما دليل اتخاذ القرار من *Paired Sample t-test* فهو:

١. إذا كان قيمة t الحساب ($t\text{-hitung}$) أكبر من قيمة t الجدول ($t\text{-tabel}$)
فمعناه H_a مقبول و H_0 مردود.
٢. إذا كان قيمة t الحساب ($t\text{-hitung}$) أصغر من قيمة t الجدول ($t\text{-tabel}$)
فمعناه H_0 مقبول و H_a مردود.

هـ. جدول منهجية البحث

تقتصر الباحثة مصادر البيانات وأسلوب جمع البيانات وتحليلها كما يلي:

الجدول ٣.٤. منهجية البحث

الرقم	أسئلة البحث	البيانات	مصادر البيانات	أسلوب جمع البيانات	تحليل البيانات
١.	كيف يتم إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج ؟	مشكلة المدرسين في تعليم اللغة العربية واحتياجاتهم عن الابتكار الجديد لتحسين جودة تعليم اللغة العربية	المدرسون	<ul style="list-style-type: none"> ■ الملاحظة ■ المقابلة 	التحليل الوصفي
٢.	ما مدى صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج ؟	<ul style="list-style-type: none"> ■ نتيجة الاستبانة ■ عن صلاحية الإنتاج المطور ■ التعليقات والإقتراحات 	<ul style="list-style-type: none"> ■ خبير المضمون ■ خبير التصميم ■ المدرسون 	<ul style="list-style-type: none"> ■ الاستبانة ■ المقابلة 	<ul style="list-style-type: none"> ■ التحليل الإحصائي ■ التعليل الوصفي
٣.	ما مدى فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج ؟	<ul style="list-style-type: none"> ■ نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي ■ آراء الطلاب بعد استخدام اللعبة اللغوية 	الطلاب	<ul style="list-style-type: none"> ■ الاختبار ■ المقابلة 	<ul style="list-style-type: none"> ■ التحليل الإحصائي ■ التحليل الوصفي

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

يحتوي الفصل الرابع على المبحثين، منهما: أولاً، إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. ثانياً، صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

المبحث الأول : إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج

استخدمت الباحثة نموذج ADDIE في إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج، فاتبعت الباحثة خمس الخطوات وهي التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم. عرضت الباحثة البيانات المحصورة على ثلاثة مراحل. والمبحث الأول لإجابة أسئلة البحث الأولى كما يلي:

أ. التحليل

قصد بمرحلة التحليل هنا عملية بحث المعلومات في ميدان البحث كمعلومات عن المشكلة الواقعية في تعليم اللغة العربية واحتياجاته حتى قامت الباحثة بالملاحظة والمقابلة لمعرفة. أما البيانات المحصورة تناسب بطريقة جمع البيانات فهي:

١. البيانات المحصورة من الملاحظة

قبل إعداد كتاب اللعبة اللغوية، قامت الباحثة بالملاحظة لمعرفة المشكلات والاحتياجات من المدرسين الذين اجتمعوا بمجمع مدرسي اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بالانج. اجتمعوا مدرسو العربية يوم السبت ٨ فبراير ٢٠٢٠ في المدرسة الإسلامية الحكومية ١ بالانج. هم بحثوا في مشكلات تعليم اللغة العربية في مدارسهم. المشكلات الموجودة في تعليم اللغة العربية هي استخدموا بعض المدرسين الطريقة الإنتقائية و استخدموا بعضهم الآخرون الطريقة التقليدية في عملية تعليم اللغة العربية. من ناحية الوسائل التعليمية، استخدموا بعض المدرسين الوسائل التعليمية كفيديو و PPT، واستخدموا بعضهم الآخرون السبورة فقط لأنهم يستغرقون وقتا طويلا في تثبيت الوسائل المستخدمة. من ناحية حالة الطلاب أنهم ليس كلهم متخرجين في المدرسة الابتدائية الإسلامية أو عندهم أسس اللغة العربية من قبل، وبعضهم لم يستطيعوا قراءة الأحرف الهجائية. فيرون أن مادة اللغة العربية صعبة ومملة.

وافق المدرسون على تنفيذ البرنامج التدريبي لتعليم اللغة العربية من المدرس إلى المدرس. يقصد بهذا البرنامج هو قدم بعض المدرسين الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية في كل الاجتماع. وعسى المدرسين أن يستخدموا الوسائل البسيطة. يهدف هذا البرنامج لزيادة تنوع التعلم وتسهيل المدرسين في تقديم المادة العربية، حتى يمكنوا معالجة مشكلات تعليم اللغة العربية في الفصل.

اعتمادا على البيانات من الملاحظة السابقة، استنتجت الباحثة مشكلات المدرسين في تعليم اللغة العربية هي لا يوجد الابتكار في الطريقة التعليمية ويقلّ الوسائل التعليمية المستخدمة للمدرسين في تعليم اللغة العربية. كانت أنشطة المدرسين في عملية التعليم هي إعطاء المفردات ثم شرح المادة ثم

إعطاء التدريبات الموجود في كتاب اللغة العربية أو كراسة التدريبات. أما أنشطة الطلاب فهي حفظ المفردات ثم اهتمام شرح المدرس عن المادة ثم عمل التدريبات. اختلف كل الطالب كفاءته في تعليم اللغة العربية لأنه متخر في المدرسة المتنوعة. أرادوا المدرسون أن يحلّوا المشكلات الموجودة بحضور الوسائل المبتكرة في عملية التعليم والتعلم كمثال اللعبة اللغوية. هدف حضور الوسائل المبتكرة إلى إعطاء التصوير للطلاب أن اللغة العربية سهلة وممتعة وتسهيل المدرسين في تقديم مادة اللغة العربية حتى يمكن أن ينال أهداف التعليم.

٢. البيانات المحصورة من المقابلة

قامت الباحثة بالمقابلة مع إحدى مدرّسة اللغة العربية من مدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية في التاريخ ٢٢ فبراير ٢٠٢٠ لمعرفة تعليم اللغة العربية فيها. اعتمدت المدرّسة على منهج ٢٠١٣ لتعليم اللغة العربية. كان الكتاب الأساسي المستخدم كتاب اللغة العربية وكراسة التدريبات كتابا إضافيا. شرحت المدرّسة مادة باستخدام الوسائل التعليمية كالبسورة و ppt في عملية التعليم والتعلم. أحيانا، استخدمت المدرّسة اللعبة اللغوية في عملية التعليم. إذا كانت المدرّسة استخدام اللعبة تحمسوا الطلاب في عملية التعليم والتعلم. لكنهم لم يكونوا متحمسين في التعلم إذا لم تستخدم المدرّسة اللعبة. بحثت المدرّسة عن اللعبة في الإنترنت أو كتاب اللعبة اللغوية التي لها صفة عامة. فاستغرقت وقتا طويلا لبحث اللعبة المناسبة بالمادة. سوى ذلك، لم تفهم المدرّسة خطوات اللعبة اللغوية فهما جيدا، ولم تجد أيضا اللعبة اللغوية في كتاب اللغة العربية. فأرادت المدرّسة مصاحبة الكتاب الأساسي ككتاب اللعبة اللغوية الذي يناسب بموضوع الدرس.

اعتمادا على بيانات المقابلة السابقة، حلت الباحثة أن المدرّسة تستخدم منهج ٢٠١٣ بقرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩ لتعليم اللغة العربية. الكتاب الأساسي المستخدم هو الكتاب الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية سنة ٢٠١٩. إذا كان الكتاب القديم هناك دليل المعلم وفيه أمثلة الوسائل التعليمية مثل اللعبة التي تمكن للمدرّسة استخدامها في عملية التعليم والتعلم. لكن الكتاب المستخدم الآن كتاب جديد ولم يوجد دليل المعلم حتى لم يكن تصويرا لدى المدرّسة عن الوسائل التعليمية المتنوعة مثل اللعبة اللغوية. ووسائل اللعبة اللغوية المستخدم لها أثر على دوافع الطلاب في تعلم اللغة العربية. رأت الباحثة احتياجة المدرّسة إلى كتاب اللعبة اللغوية الذي يناسب بموضوع درس اللغة العربية في الصف السابع كدليل المدرسة في تطبيق اللعبة اللغوية في عملية تعليم اللغة العربية. حتى لم تستغرق وقتا طويلا في بحث عن اللعبة المستخدمة.

من بيانات الملاحظة والمقابلة السابقة، رأت الباحثة المشكلات لدى مدرسي اللغة العربية وطلابهم فأرادت الباحثة أن تحلّ المشكلات المجودة بحضور كتاب اللعبة اللغوية. فيه يحتوي على الألعاب المتنوعة باستخدام الوسائل التقليدية لتسهيل المدرسين في إعدادها وتقديم المادة العربية. أعدت الباحثة مضمون كتاب اللعبة اللغوية يناسب بمضمون كتاب اللغة العربية على المنهج ١٣ الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية. إذن، هذا الكتاب لمساعدة مدرسي العربية في تطبيق اللعبة اللغوية في عملية تعليم اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

ب. التصميم

المرحلة الثانية التي أخذتها الباحثة في إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج هي

عملية تصميم الإنتاج. صممت الباحثة الإنتاج اسنادا إلى نتيجة تحليل المشكلات واحتياجات مدرسي العربية التي قد جمعتها من قبل. وهذه هي تصميم الكتاب المطور:

١. منهج اللغة العربية

إن منهج اللغة العربية يحتوي على الأهداف ثم الكفاءات الرئيسية ثم الكفاءات الأساسية ثم المؤشرات. كُتِبَ أهداف تعليم اللغة العربية والكفاءات الرئيسية والكفاءات الأساسية في قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩. وليبناها كما يلي:

رجعت الباحثة قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩ أن أهداف تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج لتنمية كفاءة الطلاب على التواصل شفها وكتايا باللغة العربية التي تضمنت على أربع المهارات اللغوية وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة.

أما الكفاءات الرئيسية فتبين في الجدول التالية:

الجدول ٤.١. الكفاءة الرئيسية

الكفاءة الرئيسية ٣ (الكفاءة المعرفية)	فهم وتطبيق المعرفة (الواقعية والمفاهيمية والإجرائية) بناءً على حب استطلاعهم حول العلوم والتكنولوجيا والفن والثقافة المتعلقة بالظواهر والأحداث المرئية.
الكفاءة الرئيسية ٤ (الكفاءة الحركية)	المعالجة والعرض والاستدلال في المجال المحسوس (الاستخدام والتحليل والتكوين والتعديل والجعل) والمجال التجريدي (الكتابة والقراءة والعد والرسم والإنشاء) وفقاً لما

تم تعلمه في المدرسة والمصادر الأخرى المناسبة بالنظرية.

الكفاءات الرئيسية هي القدرات التي يجب أن يمتلكها الطلاب لتحقيق معايير كفاءة التخرج في مادة اللغة العربية. لا يجب على الطلاب أن يدرسوا الكفاءات الرئيسية أو يحفظوها، لكن تُنشأ الكفاءات الرئيسية من خلال أنشطة التعليم وتعلم اللغة العربية. اشتملت الكفاءة الرئيسية على الكفاءة السلوكية والكفاءة المعرفية والكفاءة الحركية. من حيث الكفاءة السلوكية، يستطيع الطلاب أن يملكو أخلاقاً جيدة في التصرف مع الآخرين. من حيث الكفاءة المعرفية، يستطيع الطلاب أن يفهموا المعلومات المختلفة المحصول. من حيث الكفاءة الحركية، يستطيع الطلاب أن يطبقوا المعرفة المكتسبة. وهم مكتوبة في قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩. من الجدول السابق كتبت الباحثة الكفاءتين هما الكفاءة المعرفية والكفاءة الحركية لأنهما يُستخدم في تطوير الكفاءات الأساسية والنتائج النهائي كأساس إعداد كتاب اللعبة اللغوية. أما الكفاءات الأساسية فتبين في الجدول التالية:

الجدول ٤.٢. الكفاءة الأساسية

الدرس الأول : التعارف	
٣.١	يفهم الوظيفة الاجتماعية، وهيكل النص، والعناصر اللغوية (الأصوات، والكلمات، والمعاني، والتراكيب) من النص البسيط المتعلق بالموضوع التعارف الذي يتضمن فعل الكلام للتعريف بالنفس والآخرين، والسؤال عن أصل البلد أو المنطقة باستخدام اسم الاستفهام (هل ومن أين).
٤.١	يطبق فعل الكلام للتعريف بالنفس والآخرين، والسؤال عن أصل البلد أو المنطقة باستخدام اسم الاستفهام (هل ومن أين) شفها وكتابيا.
٣.٢	يحلل الفكرة من النص البسيط المتعلق بالموضوع التعارف بانتباه الشكل

	والمعنى والوظيفة من تركيب النحوي المبتدأ (ضمير) والخبر.
٤.٢	يقدم نتيجة تحليل الفكرة من النص البسيط المتعلق بالموضوع التعارف بانتباه الشكل والمعنى والوظيفة من تركيب المبتدأ (ضمير) والخبر.
الدرس الثاني : المرافق المدرسية	
٣.٣	يفهم الوظيفة الاجتماعية، وتركيب النص، والعناصر اللغوية (الأصوات، والكلمات، والمعاني) من النص البسيط المتعلق بالموضوع المرافق المدرسية التي تتضمن أفعال الكلام التي تشير إلى المرافق العامة في بيئة المدرسة بانتباه تركيب المبتدأ (إشارة) والخبر (نعت أو ظرف المكان).
٤.٣	يطبق فعل الكلام الذي يشير إلى المرافق العامة في بيئة المدرسة بالانتباه إلى تركيب المبتدأ (إشارة) والخبر (نعت أو ظرف المكان) شفهيًا وكتابيًا.
٣.٤	يطبق تركيب المبتدأ (إشارة) والخبر (نعت أو ظرف المكان) من ناحية الشكل والمعنى والوظيفة في النص البسيط المتعلق بالموضوع المرافق المدرسية
٤.٤	يرتب النص البسيط المتعلق بالموضوع المرافق المدرسية بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من تركيب المبتدأ (إشارة) والخبر (نعت أو ظرف المكان)
الدرس الثالث : الأدوات المدرسية	
٣.٥	يفهم الوظيفة الاجتماعية وهيكل النص والعناصر اللغوية (الأصوات والكلمات والمعاني) من النص السرد البسيط حول الأنواع والألوان المتعلقة بالموضوع: الأدوات المدرسية التي تتضمن فعل الكلام عن الأدوات المدرسية بالانتباه إلى الضمير المتصل.
٤.٥	يطبق فعل الكلام الذي يشير إلى الأدوات المدرسية بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من الضمير المتصل شفهيًا وكتابيًا.

٣.٦	يحلّل الفكرة من النص السردى البسيط حول الأنواع والألوان المتعلقة بالموضوع: الأدوات المدرسية بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من الضمير المتصل.
٤.٦	يقدم نتيجة تحليل الفكرة من النص السردى البسيط حول الأنواع والألوان المتعلقة بالموضوع: الأدوات المدرسية بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من الضمير المتصل
الدرس الرابع : العنوان	
٣.٧	يفهم الوظيفة الاجتماعية وهيكل النص والعناصر اللغوية (الأصوات والكلمات والمعاني والتركيب النحوي) للنص البسيط المتعلق بالموضوع: العنوان الذي يتضمن فعل الكلام بالإعطاء وطلب المعلومات يتعلق بالسكن (الموقع ورقم البيت) باستخدام اسم الاستفهام (ما وكم).
٤.٧	يطبق فعل الكلام بالعطاء وطلب المعلومات يتعلق بالسكن (الموقع ورقم البيت) باستخدام اسم الاستفهام (ما وكم) شفهيًا وكتابيًا.
٣.٨	يحلّل الفكرة من النص البسيط المتعلق بالموضوع: العنوان بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من الأرقام ١-١٠٠
٤.٨	يقدم نتيجة تحليل الفكرة من النص البسيط يتعلق بالموضوع: العنوان بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من الأرقام ١-١٠٠
الدرس الخامس : البيت	
٣.٩	يفهم الوظيفة الاجتماعية وهيكل النص والعناصر اللغوية (الأصوات والكلمات والمعاني) من النص البسيط المتعلق بالموضوع: البيت الذي يتضمن فعل الكلام في الإعطاء وطلب المعلومات عن البيت بالانتباه إلى تركيب خبر مقدم ومبتدأ مؤخر.
٤.٩	يطبق فعل الكلام في الإعطاء وطلب المعلومات عن البيت بالانتباه إلى

	الشكل والمعنى والوظيفة من تركيب خبر مقدم ومبتدأ مؤخر شفهيًا وكتائيًا.
٣.١٠	يطبّق تركيب خبر مقدم ومبتدأ مؤخر من ناحية الشكل والمعنى ووظيفته في النص الوصفي البسيط متعلق بالموضوع : البيت.
٤.١٠	يرتّب النص الوصفي البسيط المتعلق بالموضوع: البيت بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من تركيب خبر مقدم ومبتدأ مؤخر.
الدرس السادس : من يوميات الأسرة	
٣.١١	يفهم الوظيفة الاجتماعية وهيكل النص والعناصر اللغوية (الأصوات والكلمات والمعاني) من النص السردى البسيط المتعلق بالموضوع: من يوميات الأسرة التي تتضمن فعل الكلام في الإعطاء وطلب المعلومات حول الأنشطة اليومية للأسرة بالانتباه إلى تصريف المضارع المفرد
٤.١١	يطبّق فعل الكلام في الإعطاء وطلب المعلومات عن يوميات الأسرة بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من تصريف المضارع المفرد شفهيًا وكتائيًا
٣.١٢	يحلّل الفكرة من النص السردى البسيط المتعلق بالموضوع: من يوميات الأسرة بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من تصريف المضارع المفرد
٤.١٢	يقدم نتيجة تحليل الفكرة من النص السردى البسيط يتعلق بالموضوع: من يوميات الأسرة بالانتباه إلى الشكل والمعنى والوظيفة من تصريف المضارع المفرد

الكفاءة الأساسية السابقة صورة عامة التي تتعلق بأنشطة الطلاب باهتمام خصائص الطلاب وقدراتهم الأولية ومواد اللغة الغريبة التي ستدرسها في عملية التعليم والتعلم. حتى يستطيع الطلاب أن يطبقوا الكفاءة المعرفية والكفاءة الحركية في عملية التعليم والتعلم. في تعبير الكفاءة الأساسية يكون عنصر من

قدرة التفكير بصيغة الفعل. الكفاءات الأساسية المكتوبة في قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩ كمثل أهداف تعليم اللغة العربية والكفاءات الرئيسية. كانت الكفاءات الأساسية دليلاً لتطوير مؤشرات الكفاءة في تعليم اللغة العربية. وهذه هي مؤشرات تعليم اللغة العربية:

الجدول ٤.٣. مؤشرات تعليم اللغة العربية

الدرس الأول : التعارف	
١	يعيّن المفردات الموجودة في النص المسموع عن التعارف
٢	ينطق الجمل العربية عن التعارف
٣	يحاور مع الزميل كما في المثال باستخدام اسم الاستفهام (هل ومن أين)
٤	يمارس التعارف عن النفس باللغة العربية شفهيًا
٥	يقرأ النص العربية عن التعارف
٦	يجيب عن الأسئلة التي تناسب بنص القراءة عن التعارف
٧	يعين معنى المفردات عن التعارف
٨	يترجم الجملة إلى اللغة الإندونيسية عن التعارف
٩	يرتب الأحرف العشوائية إلى كلمات ذات معنى عن التعارف
الدرس الثاني : المرافق المدرسية	
١	يعيّن الكلمة حسب ما يقول المدرس عن المرافق المدرسية
٢	يعيّن الجملة حسب ما يقول المدرس عن المرافق المدرسية
٣	يجيب الأسئلة المناسبة الصور الموجودة شفهيًا
٤	يقرأ النص العربية عن المرافق المدرسية
٥	يصنّف كلمات المرافق المدرسية والصفات وحر الجر وظرف المكان الموجودة في النص
٦	يترجم الجملة إلى اللغة الإندونيسية عن المرافق المدرسية

٧	يصنّف الجملة التي تتركّت على المبتدأ والخبر في النص
٨	يجعل الجمل بتركيب النعت والمنعوت
٩	يجعل الجمل بتركيب المبتدأ والخبر
الدرس الثالث : الأدوات المدرسية	
١	يفرّق الأسماء التي تشير إلى نوع المذكر والمؤنث من الأدوات المدرسية
٢	يحاور عن الأدوات المدرسية باستخدام الضمير المتصل
٣	يقرأ النص العربية عن الأدوات المدرسية
٤	يجيب عن الأسئلة التي تناسب بنص القراءة عن الأدوات المدرسية
٥	يترجم الجمل العربية إلى اللغة الإندونيسية عن الأدوات المدرسية
٦	يعيّن المفردات عن الأدوات المدرسية وفقاً بالحرف الأخير تسلسلا
٧	يصنع الجملة المفيدة من الكلمة المحددة عن الأدوات المدرسية
الدرس الرابع : العنوان	
١	يعيّن الأرقام ١ - ١٠٠ التي يتم سماعها
٢	يعيّن الكلمة المناسبة بالجملة المسموعة من المدرس عن العنوان
٣	يحاور مع زميله عن العنوان باستخدام اسم الاستفهام (ما وكم)
٤	يقرأ النص العربية عن العنوان
٥	يجيب عن الأسئلة التي تناسب بنص القراءة عن العنوان
٦	يترجم جمل اللغة العربية إلى اللغة الإندونيسية عن العنوان
٧	يرتب الكلمات العشوائية ليكون الجمل المفيدة عن العنوان
٨	يكمل الجمل الفارغة عن العنوان دقيقا
الدرس الخامس : البيت	
١	يعيّن الصورة المناسبة بالكلمة المنطوقة من المدرس
٢	يعيّن الغرفة المناسبة بمضمون الغرف المذكورة من المدرس

٣	يجعل الجمل بموضوع البيت مسلسلًا وشفهيا
٤	يقرأ النص العربية عن البيت
٥	يجيب عن الأسئلة التي تناسب بنص القراءة عن البيت
٦	يصنف الجملة التي تتركب على خبر مقدم ومبتدأ مؤخر في النص
٧	يترجم الجملة إلى اللغة الإندونيسية عن البيت
٨	ينقسم مضمون الغرف الموجود في غرف البيت
٩	يجعل الجملة المفيدة باستخدام تركيب خبر مقدم ومبتدأ مؤخر
الدرس السادس : من يوميات الأسرة	
١	يصنف أعضاء الأسرة من النص المسموع
٢	يختار الجملة الصحيح أو خاطئة من النص المسموع
٣	يجعل الجمل باللغة العربية عن يوميات الأسرة شفهيًا
٤	يقرأ النص العربية عن يوميات الأسرة
٥	يجيب عن الأسئلة التي تناسب بنص القراءة
٦	يترجم الجملة إلى اللغة الإندونيسية عن يوميات الأسرة
٧	يصنع الجملة بتركيب تصريف المضارع المفرد
٨	يصنع الجملة لتكون الفقرة الجيد عن يوميات الأسرة بتركيب نحوي تصريف المضارع المفرد

استخدمت المدرس المؤشرات لتطوير المواد التعليمية وتصميم الأنشطة التعليمية وتصميم وتنفيذ التقويم في تعلم اللغة العربية وكذلك لإعداد اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية. قامت الباحثة بصياغة المؤشرات باستخدام الأفعال التشغيلية. طوّرت المؤشرات باستخدام الجملة الواضحة وسهلة لفهمها. اشتملت المؤشرات السابقة على أربع المهارات اللغوية لكل المادة واحتوت على

عمل واحد. يتم تطوير المؤشرات وفقًا لاحتياجات الطلاب والمدرسة والمجتمعات والبيئة.

٢. موضوع الدرس

في تصميم مضمون كتاب اللعبة اللغوية، قسمت الباحثة على ستة موضوعات. وهذا الموضوع مناسبًا بموضوع الدرس في كتاب اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية. أما الموضوعات الموجودة فهي:

- أ) الدرس الأول : التعارف
- ب) الدرس الثاني : المرافق المدرسية
- ج) الدرس الثالث : الأدوات المدرسية
- د) الدرس الرابع : العنوان
- هـ) الدرس الخامس : البيت
- و) الدرس السادس : من يوميات الأسرة

٣. اللعبة اللغوية

صممت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية. رتبت الباحثة الموضوع كما في كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية، لأن الكتاب المطور نوع من أنواع مصاحبة الكتاب. وهذه هي اللعبة اللغوية المختارة والمناسبة بموضوع درس اللغة العربية:

الجدول ٤.٤ اللعبة اللغوية

الرقم	الموضوع	المهارة اللغوية	اسم اللعبة
١	الدرس الأول التعارف	مهارة الاستماع	Rebut Kata
		مهارة الكلام	Pulpen Perkenalan
		مهارة القراءة	Kartu Berwarna
		مهارة الكتابة	Susun Kata
٢	الدرس الثاني المرافق المدرسية	مهارة الاستماع	Bisik Berantai
		مهارة الكلام	Menyambar Penghapus
		مهارة القراءة	Tusuk Kata
		مهارة الكتابة	Word Net
٣	الدرس الثالث الأدوات المدرسية	مهارة الاستماع	Mudzakar-Muanats
		مهارة الكلام	Tas Barang
		مهارة القراءة	Amplop Ajaib
		مهارة الكتابة	Tangga Kata
٤	الدرس الرابع العنوان	مهارة الاستماع	Nomor Dada
		مهارة الكلام	Lempar Bola
		مهارة القراءة	Kata Berjajar
		مهارة الكتابة	Teka-Teki Silang
٥	الدرس الخامس البيت	مهارة الاستماع	Aina Dzalika
		مهارة الكلام	Family 100
		مهارة القراءة	Find The Mistakes
		مهارة الكتابة	Typed Game
٦	الدرس السادس	مهارة الاستماع	Langkah Kaki

Tebak Gaya	مهارة الكلام	من يوميات الأسرة	
Uji Pengetahuanmu	مهارة القراءة		
Estafet Menulis	مهارة الكتابة		

من الجدول السابق، تضمنت مادة اللغة العربية ستة الموضوعات واشتمل كل الموضوع على مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة فعدد الألعاب المطورة ٢٤ اللعبة. اختارت الباحثة اللعبة اللغوية التي استخدمت الوسائل التقليدية. هدف استخدام الوسائل التقليدية على تسهيل المدرس في تقديم درس اللغة العربية لأنها باستفاداة الأدوات البسيطة الموجودة حول المدرس والطلاب. استخدمت الباحثة أنواع من اللعبة اللغوية لتعليم اللغة العربية في الصف السابع بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية كلعبة *Find The Mistakes* و *Typed Game*. اختارت الباحثة هاتين اللعبتين حسب المادة التي يُدرسها في الفصل.

٤. مكونات اللعبة اللغوية

اشتملت كل اللعبة اللغوية على سبع مكونات منها الأهداف والأوقات وصفات اللعبة وأدوات اللعبة وإستعدادات اللعبة وإجراءات اللعبة والأمثل في تطبيق اللعبة. المراد من هذه المكونات هي:

أ) الأهداف هي أن اللعبة التي ستلعبها الطلاب لها الأهداف الواضحة لتنمية الكفاءة اللغوية من الطلاب.

ب) الأوقات هو الوقت المستخدم في اللعب عندما عملية تعليم اللغة العربية. أهداف من كتابة الوقت ليسهل المدرس في استعداد وقت اللعب.

ج) صفات اللعبة هي كيفية تنفيذ اللعبة "للمجموعات أو الأزواج أو الأفراد".

(د) أدوات اللعبة هي الأدوات المستخدمة في عملية اللعب.

(هـ) إستعدادات اللعبة هو كل ما يجب على المدرس والطلاب إعداده قبل بدء اللعبة.

(و) إجراءات اللعبة هي الخطوات لترشد المدرس والطلاب في عملية اللعب.

(ز) الأمثل في تطبيق اللعبة.

٥. تصميم الغلاف

استخدمت الباحثة *Corel Draw X7* في تصميم الغلاف لكتاب اللعبة اللغوية. صممت الباحثة ثلاثة غلاف وهي الغلاف الأمامي والغلاف الداخلي والغلاف الخلفي. اللون الأساسي من الغلاف الأمامي والخلفي هو أزرق وأصفر. تصميم الغلاف أمر مهم في إعداد الكتاب لأنه يصوّر عن مضمون الكتاب.

أ) الغلاف الأمامي

صممت الباحثة الغلاف الأمامي باللون الأزرق والأصفر. في حهة العلوي اسم المؤلفة وهي *Sholikhah Mi'rotin* مكتوبة بالخط *Segoe Print* والحجم ١٦ pt واللون الأسود.

عنوان الكتاب هو *Permainan Bahasa untuk Pembelajaran*

Bahasa Arab. كلمة *Permainan Bahasa* مكتوبة بالخط *Kristen ITC*

والحجم ١٢٩،٤٥ pt وباللون الوردي. كلمة *untuk* مكتوبة بالخط *Brush*

Script MT والحجم ٢٤ pt واللون الأخضر. وكلمة *Pembelajaran Bahasa*

Arab مكتوبة بالخط *Bernard MT Condensed* والحجم ٤٧٨، ٣١ pt واللون الأزرق.

الكتاب المطور لمدرسي العربية الذين يدرسون في الصف السابع، فكتبته الباحثة بكلمة *Kelas VII*. كلمة *Kelas* مكتوبة بالخط والحجم ١٢، ٢٦١ pt واللون الأبيض، وكلمة *VII* مكتوبة بالخط *Comic Sans MS* والحجم ٣٣، ٥٩٨ pt واللون الأبيض.

بينت الباحثة عدد اللعبة في الكتاب المطور وفيه ملونة. كتبتها بالخط *Comic Sans MS* والحجم ١٢ pt واللون الأسود. ووضعت الباحثة صورة مناسبة باللعبة اللغوية الموجودة في مضمون الكتاب.

ب) الغلاف الداخلي

الغلاف الداخل هو بعد الغلاف الأمامي. فيه اسم المؤلف وعنوان الكتاب. أما الخط المستخدم وحجمه ولونه فهي مناسبة بالغلاف الأمامي.

ج) الغلاف الخلفي

صممت الباحثة الغلاف الخلفي باللون الأزرق والأصفر أيضا. فيه شرحت الباحثة المعلومات عن محتوى كتاب اللعبة اللغوية. كتبت الباحثة الكلمات باللغة الإندونيسية والخط *Comic Sans MS* والحجم ١٢ pt واللون الأسود. ووضعت الباحثة صورة كتاب اللغة العربية كالأساس في إعداد كتاب اللعبة اللغوية.

٦. تصميم مضمون الكتاب

في تصميم مضمون الكتاب، استخدمت الباحثة *Microsoft Word* 2010. رتبت الباحثة مضمون الكتاب المطور مناسباً بكتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة شؤون الدينية على المنهج ٢٠١٣. كتبت الباحثة مضمون كتاب اللعبة اللغوية باللغة الإندونيسية والخط *Calibri* والحجم ١١ pt، أما مثال اللعبة فهو باللغة العربية والخط *Sakkal Majalla* والحجم ١٤ pt. وفيه ملونة، لأن نوع هذا الكتاب كتاب اللعبة.

من تصميم الإنتاج المذكور، استنتجت الباحثة المواصفات من هذا الإنتاج المطور هي:

١. هذا الكتاب كدليل المعلم لتعليم اللغة العربية باستخدام اللغة اللغوية؛
٢. هذا الكتاب زيادة المراجع من كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية؛
٣. هذا الكتاب استخدام الصور المتنوعة ليكون جذابة، لكنه لا يخرج من الثقافة الإسلامية.
٤. متضمن هذا الكتاب ست موضوعات ولكل الموضوع يتكون من أربع لُعبٍ؛
٥. المكونات الموجودة في كل اللعبة هي الأهداف الوقت، صفة اللعبة، إستعدادات اللعبة، إجراءات اللعبة، مثال اللعبة.


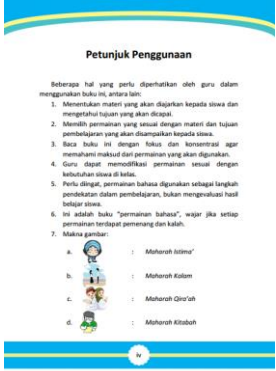
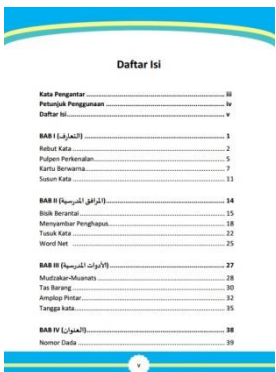
ج. التطوير

بعد تصميم الإنتاج، قامت الباحثة بمرحلة تطوير الإنتاج. هذه المرحلة هي تحقيق خطة إعداد كتاب اللعبة اللغوية من مرحلة التصميم. ستبين الباحثة عن عملية



تطوير كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج فيما يلي:


الجدول ٤.٥. تطوير الإنتاج

	<p>١. الغلاف الأمامي</p> <p>غلاف كتاب اللعبة اللغوية</p> <p>يتكون من عنوان الكتاب وهو <i>Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab</i> والفصل المستخدم واسم المؤلفة.</p> <p>الصورة الموجودة تدل على عملية الطلاب في تعليم اللغة العربية بوسيلة اللعبة اللغوية.</p>
<p>Sholikhah Mirotin</p> <p>Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab</p>	<p>٢. الغلاف الداخلي</p> <p>كان الغلاف الداخل بعد الغلاف الأمامي. فيه اسم المؤلفة وعنوان الكتاب.</p>
<p>Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab</p> <p>Penulis : Sholikhah Mirotin</p> <p>Pembimbing : Dr. Abdul Wahab Riyadi, M.Pd. Dr. Zakiyah Arifa, M.Pd.</p> <p>Konsultan Ahli : Prof. Drs. Muhaiban (Ahli Konten) Dr. Moch. Wahib Darlyadi, M.Pd. (Ahli Desain)</p> <p>Layout dan Desain Grafis : Sholikhah Mirotin</p> <p>Tahun Pelajaran : 2020-2021</p>	<p>٣. البيانات العامة</p> <p>البيانات العامة تتعلق باسم المؤلفة وعنوان الكتاب و اسم المشرفين والخبراء واسم المصممة وكذلك العام الدراسي.</p>

 <p>Kata Pengantar</p> <p>Seperti Puji hanya milik Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Kita berjanji rahmat dan karunia-Nya, penulis telah menyelesaikan buku permainan ini untuk pembelajaran bahasa Arab. Buku ini berisi berbagai macam permainan sebagai pengganti suasana dan variasi pembelajaran bahasa Arab. Sehingga dapat meningkatkan ketuntasan, dan mempermudah siswa dalam belajar bahasa Arab. Selain itu, buku ini telah penulis sesuaikan dengan tema kelas VII Madrasah Tsanawiyah.</p> <p>Permainan-permainan dalam buku ini diambil dari berbagai sumber yang kemudian dimodifikasi dan diperluas dengan contoh dalam materi bahasa Arab yang ada di kelas VII. Setiap tema terdiri dari empat permainan untuk empat keterampilan bahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.</p> <p>Penulis menyadari bahwa buku ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi penempurnaan buku selanjutnya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufiq dan hidayah-Nya kepada kita semua, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Amin.</p> <p>Malang, 14 Maret 2021 Sholikhah Miftovin</p>	<p>٤. التمهيد</p> <p>كتبت الباحثة كلمة الشكر قد أتم إعداد كتاب اللعبة اللغوية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج الإسلامية. ويثبت الباحثة عن مضمون هذا الكتاب وأهداف إعداده.</p>	
 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <p>Berbagai hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menggunakan buku ini, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan materi yang akan diajarkan kepada siswa dan mengetahui tujuan yang akan dicapai. 2. Meneliti permainan yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. 3. Baca buku ini dengan fokus dan konsentrasi agar memahami maksud dari permainan yang akan digunakan. 4. Guru dapat memodifikasi permainan sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. 5. Perlu diingat, permainan bahasa digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran, bukan mengonversi hasil belajar siswa. 6. Ini adalah buku "permainan bahasa", wajar jika setiap permainan terdapat pemenang dan kalah. 7. Maina gambar: <ul style="list-style-type: none"> a. : Mohoroh Kilom b. : Mohoroh Kilom c. : Mohoroh Qira'ah d. : Mohoroh Kiloboth 	<p>٥. دليل استخدام الكتاب</p> <p>فيه دلائل لتساعد المدرس في استخدام كتاب اللعبة اللغوية من الأول حتى الآخر بما وقع في الكتاب.</p>	
 <p>Daftar Isi</p> <p>Kata Pengantar iii Petunjuk Penggunaan iv Daftar Isi v</p> <p>BAB I (الأول) 1 Rebut Kata 2 Pulau Perkenalan 5 Kartu Berwarna 7 Susun Kata 11</p> <p>BAB II (الثاني) 14 Blok Berantai 15 Menyambar Penghapusan 18 Tasak Kata 22 Word Net 25</p> <p>BAB III (الثالث) 27 Muttakar-Muannas 28 Tas Berang 30 Amplop Pekar 32 Tangga kata 35</p> <p>BAB IV (الرابع) 38 Honor Dada 39</p>	<p>٦. فهرس الكتاب</p> <p>وجد موضوع الدرس ورقم الصفحة في الفهرس لمساعدة المدرس في فتح المادة أو اللعبة المقصودة. رتبت الباحثة موضوع الكتاب كما في كتاب اللغة العربية الأساسي ولكل الباب يتكون من أربعة الألعاب لأربع المهارات اللغوية.</p>	

<p>٧. بداية الموضوع</p>	<p>وضعت الباحثة بداية الموضوع في الورق الحدودي لتسهيل المدرس لبحث عن الموضوع الذي أراده. كان ستة الموضوعات في هذا الكتاب هي التعارف والمرافق المدرسية والأدوات المدرسية والعنوان والبيت ومن يوميات الأسرة. أخذت الباحثة الصورة لبداية الموضوع من إنترنت أو الشبكة الدولية. والصورة المستخدمة مناسبة بموضوع الدرس في هذا الكتاب.</p>
<div data-bbox="316 790 587 1160"> </div> <div data-bbox="762 790 1034 1160"> </div>	<p>٨. مضمون اللعبة</p> <p>تكون الكتاب المطور من ٢٤ لعبة. اشتملت كل اللعبة اللغوية على سبع المكونات منها : الأهداف والوقت وصفة اللعبة وأدوات اللعبة وإستعدادات اللعبة وإجراءات اللعبة والمثال في تطبيق اللعبة.</p>

		
	<p>٩. المراجع</p> <p>فيه المراجع والمصادر عن المواد اللعبة اللغوية من كتب مختلفة ليكون كتاب اللعبة اللغوية المطور كتابا صحيحا ونافعا مناسباً بنظرية تعليم اللغة العربية.</p>	
	<p>١٠. السيرة الذاتية للمؤلفة</p> <p>فيه السيرة الذاتية لمؤلف كتاب اللعبة اللغوية والخبرات التعليمية والأشياء التي تتعلق بالمؤلف.</p>	

	<p>١١. الغلاف الخلفي</p> <p>اللون الأساسي من الغلاف الخلفي هو أزرق وأصفر. فيه شرحت الباحثة المعلومات عن محتوى كتاب اللعبة اللغوية المناسب بدرس اللغة العربية في الصف السابع. أما الصورة السفلى فهي صورة كتاب اللغة العربية المستخدم كالأساس في إعداد كتاب اللعبة اللغوية.</p>
---	---

نظرا إلى الصور السابقة، عنوان كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل هو "Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab". تكون مضمون كتاب اللعبة اللغوية من الغلاف والبيانات العامة والتمهيد ودليل استخدام الكتاب والفهرس وبداية الموضوع ومضمون اللعبة والمراجع والسيرة الذاتية. كان ستة الموضوعات في هذا الكتاب هي التعارف والمرافق المدرسية والأدوات المدرسية والعنوان والبيت ومن يوميات الأسرة. اشتملت كل اللعبة اللغوية على سبع المكونات منها: الأهداف والوقت وصفة اللعبة وأدوات اللعبة وإستعدادات اللعبة وإجراءات اللعبة والمثال في تطبيق اللعبة حجم الورق من الكتاب المستخدم هو A5. كُتب الكتاب باللغة الإندونيسية وأمثلة اللعبة باللغة العربية لتسهيل المدرس في استخدام هذا الكتاب. طورت الباحثة الكتاب بالصور الجذابة والملونة لتظهر أن الكتاب المطور له صفة ممتعة عالية.

د. التطبيق

المرحلة الرابعة هي التطبيق أو تجربة الإنتاج لمعرفة جودة الكتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية وفعاليته. في هذه المرحلة، جرّبت الباحثة الإنتاج في الصف السابع بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية. بدأت الباحثة التجربة الميدانية في التاريخ ١٧ أبريل ٢٠٢١ حتى التاريخ ٤ مايو ٢٠٢١. فيما يلي جدول تطبيق اللعبة اللغوية في تعليم اللغة العربية:

الجدول ٤.٦. جدول تطبيق اللعبة اللغوية

الرقم	التاريخ	الأنشطة
١	١٧ أبريل ٢٠٢١	الاختبار القبلي
٢	٢٠ أبريل ٢٠٢١	عملية التعليم بموضوع البيت لمهارة القراءة باستخدام <i>Find The Mistakes</i>
٣	٢٧ أبريل ٢٠٢١	عملية التعليم بالموضوع البيت لمهارة الكتابة باستخدام <i>Typed Game</i>
٤	٤ مايو ٢٠٢١	الاختبار البعدي

من الجدول السابق، بدأت الباحثة التجربة الميدانية في التاريخ ١٧ أبريل ٢٠٢١. في اللقاء الأول، قامت الباحثة بالاختبار القبلي قبل تقديم مادة اللغة العربية باستخدام اللعبة اللغوية. أعطت الباحثة حول ساعة واحد لإجراء الاختبار القبلي. قصدت الباحثة إلى الاختبار القبلي لمعرفة كفاءة الطلاب الأولية في تعليم اللغة العربية. في اللقاء الثاني، قدمت الباحثة الدرس الخامس تحت موضوع "البيت" لمهارة القراءة ثم أعطت اللعبة اللغوية *Find The Mistakes* في التاريخ ٢٠ أبريل ٢٠٢١. في اللقاء الثالث، استمرت الباحثة الدرس الخامس تحت موضوع "البيت" لمهارة الكتابة وهي *Typed Game* في التاريخ ٢٧ أبريل ٢٠٢١. وقدمت الباحثة

الاختبار البعدي إلى الطلاب في اللقاء الآخر وهو في التاريخ ٤ مايو ٢٠٢١. أعطت الباحثة حول ساعة واحد لإجراء الاختبار البعدي. ثم حللت الباحثة نتيجة الاختبار البعدي لمعرفة كفاءة الطلاب بعد استخدام اللعبة اللغوية في عملية تعليم اللغة العربية. والأسئلة التي قدمتها الباحثة في الاختبار البعدي مختلفا مع الاختبار القبلي. وقد وضعت الباحثة أسئلة الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الملحق.

هـ. التقييم

قبل تطبيق كتاب اللعبة اللغوية، قامت الباحثة بإصلاح كتاب اللعبة اللغوية حتى يكون هذا الكتاب مستعدا للمستخدم. كان التقييم في هذه المرحلة من نتيجة الاستبانة التي وزعت الباحثة إلى الخبراء والمدرسين وهم الأستاذ مهيبان كخير المضمون والدكتور محمد وهيب داربيادي الماجستير كخير التصميم ومدرسي العربية الذين يجتمعون في مجمع مدرسي اللغة العربية بمالانج.

أما لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية فقامت الباحثة بالاختبار القبلي لمعرفة كفاءة الطلاب قبل تطبيق اللعبة اللغوية والاختبار البعدي لمعرفة كفاءة الطلاب بعد تطبيق اللعبة اللغوية.

المبحث الثاني : صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج

بعد إعداد الإنتاج، وزعت الباحثة الاستبانة لتحقيق صحة الكتاب المطور. اكتسب هذه البيانات من نوعين هما البيانات الكمية والبيانات الكيفية. حصلت الباحثة على البيانات الكمية من الاستبانة المغلوفة بمقياس ليكارت (Skala Likert) والبيانات الكيفية من التعليقات والاقتراحات من خبير المضمون والخبير التصميم والمدرسين.

أ. التصديق من خبير المضمون

في التاريخ ١٠ أبريل ٢٠٢١، قامت الباحثة بالاستبانة إلى الأستاذ مهيبان كخبير المضمون لكتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية. الاستبانة المعروضة تحتوي على ثلاثة معايير وهي معايير من ناحية التعليم واللعبة واللغة. ونتيجة الاستبانة المحسولة من خبير المضمون كما يلي:

الجدول ٤.٧. نتيجة الاستبانة من خبير المضمون

الرقم	مقياس النتيجة أو الإجابة	الرمز (النتيجة × مجموع الإجابة)	مجموع
١	راسب	٠ × ١	٠
٢	ضعيف	٣ × ٢	٦
٣	مقبول	٩ × ٣	٢٧
٤	جيد	٥ × ٤	٢٠
٥	جيد جدا	٠ × ٥	٠
مجموع			٥٣

من الجدول السابق، استنتجت الباحثة أن لا يوجد مؤشر الاستبانة الذي تضمّن درجة راسب. ومؤشر الاستبانة الذي تضمن درجة ضعيف عدده ثلاثة مؤشرات بمجموع ٦. ومؤشر الاستبانة الذي تضمن درجة مقبول عدده تسعة مؤشرات بمجموع ٢٧. ومؤشر الاستبانة الذي تضمن درجة جيد عدده خمسة مؤشرات بمجموع ٢٠. أن لا يوجد أيضا مؤشر الاستبانة الذي تضمّن درجة جيد جدا. فنتيجة الاستبانة الأخيرة من خبير المضمون هي بمجموع ٥٣. ثم حلت الباحثة القيمة الموجودة باستخدام هذا الرمز:

$$\text{النتيجة الأعلى} = \text{مجموع الأسئلة} \times \text{النتيجة مقياس الأعلى}$$

$$5 \times 17 =$$

$$85 =$$

النتيجة الأقلى = مجموعة الأسئلة \times النتيجة مقياس الأقلى

$$1 \times 17 =$$

$$17 =$$

$$\text{قيمة} = \frac{\sum \text{نتيجة مجموع المقياس}}{\sum \text{النتيجة الأعلى}} \times 100\%$$

$$\frac{53}{85} \times 100\% = 62,35\%$$

وكيفية معرفة معنى النتيجة من الحساب المذكورة فتلزم الباحثة أن تفسر ذلك

الرقم من خلال هذا المعيار:

الجدول ٨.٤ . النسبة المئوية لمعايير الاستبانة

الرقم	التقدير	النسبة المئوية
١	راسب	٠% - ٢٠%
٢	ضعيف	٢١% - ٤٠%
٣	مقبول	٤١% - ٦٠%
٤	جيد	٦١% - ٨٠%
٥	جيد جدا	٨١% - ١٠٠%

وفقا بالحساب السابق، أن نتيجة تصديق الكتاب المطور من خبير المضمون

تبلغ إلى نسبة ٦٢,٣٥% وهي على درجة "جيد". حصلت على درجة جيد لوجود

النقائص في الكتاب المطور من ناحية المضمون. وهذا يدل على أن كتاب اللعبة

اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية بعد الإصلاح. بناء على النتيجة

الاستبانة، وجدت الباحثة الاقتراحات والمدخلات من خبير المضمون لإصلاحات المنتج بأن يكون أحسن المنتج، فهي:

١. على الأحسن، لكل اللعبة تتكون من الهدف والوقت وصفة اللعبة وأدوات اللعبة ومادة اللعبة وإعداد اللعبة وإجراءات اللعبة والمثال. فلا بدّ على الباحثة أن تزيد مادة اللعبة لكل اللعبة المطورة.

٢. أن تزيد الباحثة شرحاً عن الهدايا والعقوبات التي تلقاها الطلاب في إجراءات اللعبة.

٣. أن تكتب الباحثة المرجع تحت مادة اللعبة اللغوية.

من الاقتراحات والمدخلات المذكورة، فصحت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية حتى أن يكون كتاب اللعبة اللغوية النافعة فيما يلي:

الجدول ٩.٤. تصحيح المنتج في مجال مضمون الكتاب

بعد التصحيح	قبل التصحيح
	
زادت الباحثة المادة في كل اللعبة	لم يجد المادة في بعض الألعاب
<p>8. Kelompok yang menang adalah mereka yang dapat mengumpulkan kosakata yang paling banyak.</p> <p>9. Kelompok yang memenangkan permainan mendapatkan hadiah, dan yang kalah mendapat hukuman yang mendidik.</p>	<p>8. Kelompok yang menang adalah mereka yang dapat mengumpulkan kosakata yang paling banyak.</p>
زادت الباحثة الهدايا والعقوبات في إجراءات اللعبة	لم يجد الهدايا والعقوبات في إجراءات اللعبة

<p>E. Materi Permianan</p> <p>اسمى فاروقى. أنا طالب فى هذو المدرسة. جنب من سوقطرا الغربية. وهذا أخي، اسمه صالح. هو طالب. وهذو صديقى، اسمها فطرنه. هي طالبة. تلك مدرستى، اسمها الأستاذة نيفسة. هي مدرسة اللغة العربية فى هذو المدرسة. وذلك الأستاذ منصور، هو ناظر المدرسة. وهو من جاكترنا جاوى الغربية.</p> <p><small>Dikutip dari buku Bahasa Arab Kelas VII, Faruq Baharudin, 2020.</small></p>	<p>Contoh teks yang digunakan:</p> <p>اسمى فاروقى. أنا طالب فى هذو المدرسة. جنب من سوقطرا الغربية. وهذا أخي، اسمه صالح. هو طالب. وهذو صديقى، اسمها فطرنه. هي طالبة. تلك مدرستى، اسمها الأستاذة نيفسة. هي مدرسة اللغة العربية فى هذو المدرسة. وذلك الأستاذ منصور، هو ناظر المدرسة. وهو من جاكترنا جاوى الغربية.</p>
<p>زادت الباحثة المرجع تحت مادة اللعبة</p>	<p>لم يجد المرجع</p>

ب. التصديق من خبير التصميم

في التاريخ ١٢ أبريل ٢٠٢١، قامت الباحثة بالاستبانة إلى الدكتور محمد وهيب داربيادي الماجستير كخبير التصميم لكتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية. الاستبانة المعروضة تحتوي على معايير من ناحية عرض الكتاب والغلاف وتصميم مضمون الكتاب. ونتيجة الاستبانة المحسولة من خبير التصميم كما يلي:

الجدول ٤.١٠. نتيجة الاستبانة من خبير التصميم

الرقم	مقياس النتيجة أو الإجابة	الرمز (النتيجة × مجموع الإجابة)	مجموع
١	راسب	٠ × ١	٠
٢	ضعيف	٢ × ٢	٤
٣	مقبول	٣ × ٣	٩
٤	جيد	٨ × ٤	٣٢
٥	جيد جدا	٢ × ٥	١٠
مجموع			٥٥

من الجدول السابق، استنتجت الباحثة أن لا يوجد مؤشر الاستبانة الذي تضمن درجة راسب. ومؤشر الاستبانة الذي تضمن درجة ضعيف عدده مؤشرين

بمجموع ٤. ومؤشر الاستبانة الذي تضمن درجة مقبول عدده ثلاثة مؤشرات
بمجموع ٩. ومؤشر الاستبانة الذي تضمن درجة جيد عدده ثمانية مؤشرات بمجموع
٣٢. ومؤشر الاستبانة الذي تضمن درجة جيد جدا عدده مؤشرين بمجموع ١٠.
فنتيجة الاستبانة الأخيرة من خبير التصميم هي بمجموع ٥٥. ثم حلت الباحثة قيمة
الموجودة باستخدام هذا الرمز:

النتيجة الأعلى = مجموع الأسئلة × النتيجة مقياس الأعلى

$$5 \times 15 =$$

$$75 =$$

النتيجة الأقل = مجموعة الأسئلة × النتيجة مقياس الأقل

$$1 \times 15 =$$

$$15 =$$

$$\text{قيمة} = \frac{\sum \text{نتيجة مجموع المقياس}}{\sum \text{النتيجة الأعلى}} \times 100\%$$

$$\frac{55}{75} \times 100\% = 73,33$$

وكيفية معرفة معنى النتيجة من الحساب المذكورة فتلزم الباحثة أن تفسر ذلك
الرقم من خلال هذا المعيار:

الجدول ٤.١١. النسبة المئوية لمعايير الاستبانة

الرقم	التقدير	النسبة المئوية
١	راسب	٠% - ٢٠%
٢	ضعيف	٢١% - ٤٠%
٣	مقبول	٤١% - ٦٠%
٤	جيد	٦١% - ٨٠%

٥	جيد جدا	٨١% - ١٠٠%
---	---------	------------

وفقا بالحساب السابق، أن نتيجة تصديق الكتاب المطور من خبير التصميم تبلغ إلى نسبة ٧٣,٣٣% وهي على درجة "جيد". حصلت على درجة جيد لوجود النقائص في الكتاب المطور من ناحية التصميم. وهذا يدل على أن كتاب اللعبة اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية بعد الإصلاح. بناء على النتيجة الاستبانة السابقة وجدت الباحثة الاقتراحات والمدخلات من خبير التصميم لإصلاحات المنتج بأن يكون أحسن المنتج، فهي:

١. أن هذا الكتاب مصاحبة الكتاب، يرجى تحسين تصميم الكتاب باستخدام الألوان المتناقضة.

٢. يرجى استخدام الخط الآخر في إعداد الكتاب ليحرك الحماسة من لمدرسين في القراءة.

٣. يرجى تغيير رأس الصفحة (Header) وتذييل الصفحة (Footer) وزيادة عنوان الكتاب في تذييل الصفحة (Footer).

من الاقتراحات والمدخلات المذكورة، فصحت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية حتى أن يكون كتاب اللعبة اللغوية النافعة فيما يلي:

الجدول ٤.١٢. تصحيح المنتج في مجال تصميم الكتاب

بعد التصحيح	قبل التصحيح																
<p>Contoh potongan kalimat dan terjemahnya:</p> <table border="1"> <tr> <td>خَوَيْتَنِي لَوْنُهَا أَخْضَرُ</td><td>أَنَا تَلِمْتُ فِي الْفَصْلِ السَّابِعِ</td></tr> <tr> <td>فَصْلِي وَأَبْعَ وَخَوَيْتَنِي</td><td>فِي خَوَيْتَنِي كِتَابٌ</td></tr> <tr> <td>Tasku warnanya hijau</td><td>Saya siswa kelas VII</td></tr> <tr> <td>Kelasku luas, dan bagus</td><td>di tasku ada buku</td></tr> </table>	خَوَيْتَنِي لَوْنُهَا أَخْضَرُ	أَنَا تَلِمْتُ فِي الْفَصْلِ السَّابِعِ	فَصْلِي وَأَبْعَ وَخَوَيْتَنِي	فِي خَوَيْتَنِي كِتَابٌ	Tasku warnanya hijau	Saya siswa kelas VII	Kelasku luas, dan bagus	di tasku ada buku	<p>Contoh potongan kalimat dan terjemahnya:</p> <table border="1"> <tr> <td>خَوَيْتَنِي لَوْنُهَا أَخْضَرُ</td><td>أَنَا تَلِمْتُ فِي الْفَصْلِ السَّابِعِ</td></tr> <tr> <td>فَصْلِي وَأَبْعَ وَخَوَيْتَنِي</td><td>فِي الْفَصْلِ سَبْعُونَ وَخَرِطَةُ</td></tr> <tr> <td>Tasku warnanya merah</td><td>Saya siswa kelas VII</td></tr> <tr> <td>Kelasku luas, dan bersih</td><td>di dalam kelas ada papan tulis dan peta</td></tr> </table>	خَوَيْتَنِي لَوْنُهَا أَخْضَرُ	أَنَا تَلِمْتُ فِي الْفَصْلِ السَّابِعِ	فَصْلِي وَأَبْعَ وَخَوَيْتَنِي	فِي الْفَصْلِ سَبْعُونَ وَخَرِطَةُ	Tasku warnanya merah	Saya siswa kelas VII	Kelasku luas, dan bersih	di dalam kelas ada papan tulis dan peta
خَوَيْتَنِي لَوْنُهَا أَخْضَرُ	أَنَا تَلِمْتُ فِي الْفَصْلِ السَّابِعِ																
فَصْلِي وَأَبْعَ وَخَوَيْتَنِي	فِي خَوَيْتَنِي كِتَابٌ																
Tasku warnanya hijau	Saya siswa kelas VII																
Kelasku luas, dan bagus	di tasku ada buku																
خَوَيْتَنِي لَوْنُهَا أَخْضَرُ	أَنَا تَلِمْتُ فِي الْفَصْلِ السَّابِعِ																
فَصْلِي وَأَبْعَ وَخَوَيْتَنِي	فِي الْفَصْلِ سَبْعُونَ وَخَرِطَةُ																
Tasku warnanya merah	Saya siswa kelas VII																
Kelasku luas, dan bersih	di dalam kelas ada papan tulis dan peta																
الألوان متناقضة	الألوان غير المتناقضة																

	
<p>كتبت الباحثة الحروف باستخدام الخط <i>Comic Sans MS</i></p>	<p>كتبت الباحثة الحروف باستخدام الخط <i>Calibri</i></p>
<p>رأس الصفحة (Footer)</p>	
<p>تذييل الصفحة (Footer)</p>	

ج. التصديق من مدرسي اللغة العربية

بعد تصديق المنتج من خبير المضمون وخبير التصميم وإصلاح المنتج من اقتراحاتهما ومدخلاتهما، قدمت الباحثة الاستبانة إلى مدرسي اللغة العربية الذين يدرسون في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج في التاريخ ١٩ أبريل ٢٠٢١، منها:

الجدول ٤.١٣. اسم مدرس اللغة العربية

الرقم	اسم المدرس	عنوان المدرسة
١	نينجروم وولاندري	مدرسة الترقى المتوسطة الإسلامية للبنات
٢	مملوءة النهاية	مدرسة مفتاح العلوم المتوسطة الإسلامية
٣	قرة أعين	مدرسة هداية المبتدئين المتوسطة الإسلامية

٤	ليليك مزية	مدرسة معلمين المتوسطة الإسلامية
٥	نور أحمد ف	مدرسة الترقى المتوسطة الإسلامية للبنين
٦	فجرية الزهرة	مدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية
٧	عيني شفاء كورنيا وهيو	مدرسة خديجة المتوسطة الإسلامية

الاستبانة للمستجيب من مدرسي اللغة العربية تحتوى على خمسة معايير وهي عرض الكتاب والغلاف، مضمون الكتاب، التعليم، اللعبة، اللغة. ونتيجة الاستبانة من المدرسين مكتوبة في الجدول السابق:

الجدول ٤.١٤ . نتيجة الاستبانة من مدرسي العربية

الرقم	مقياس النتيجة أو الإجابة	الرمز (النتيجة × مجموع الإجابة)	مجموع
١	راسب	٠ × ١	٠
٢	ضعيف	٠ × ٢	٠
٣	مقبول	١٦ × ٣	٤٨
٤	جيد	٩١ × ٤	٣٦٤
٥	جيد جدا	١١٠ × ٥	٥٥٠
مجموع			٩٦٢

من الجدول السابق، استنتجت الباحثة أن لا يوجد مؤشر الاستبانة الذي تضمّن درجة راسب وضعيف. ومؤشر الاستبانة الذي تضمّن درجة مقبول عدده ستة عشر مؤشرا بمجموع ٤٨. ومؤشر الاستبانة الذي تضمّن درجة جيد عدده واحد وتسعون مؤشرا بمجموع ٣٦٤. ومؤشر الاستبانة الذي تضمّن درجة جيد جدا عدده مائة وعشر مؤشرات بمجموع ٥٥٠. فنتيجة الاستبانة الأخيرة من مدرسي اللغة العربية هي بمجموع ٩٦٢. ثم حللت الباحثة قيمة الموجودة باستخدام هذا الرمز:

النتيجة الأعلى = مجموع الأسئلة × نتيجة المقياس الأعلى × مجموع المستجيبين

$$7 \times 5 \times 31 =$$

$$1085 =$$

النتيجة الأقل = مجموع الأسئلة × نتيجة المقياس الأقل × مجموع المستجيبين

$$7 \times 1 \times 31 =$$

$$217 =$$

$$\text{قيمة} = \frac{\sum \text{نتيجة مجموع المقياس}}{\sum \text{النتيجة الأعلى}} \times 100\%$$

$$\frac{962}{1085} \times 100\% = 88,66\%$$

وكيفية معرفة معنى النتيجة من الحساب المذكورة فتلزم الباحثة أن تفسر ذلك

الرقم من خلال هذا المعيار:

الجدول ٤.١٥. النسبة المئوية لمعايير الاستبانة

الرقم	التقدير	النسبة المئوية
١	راسب	٠% - ٢٠%
٢	ضعيف	٢١% - ٤٠%
٣	مقبول	٤١% - ٦٠%
٤	جيد	٦١% - ٨٠%
٥	جيد جدا	٨١% - ١٠٠%

وفقا لهذا الجدول، فنتيجة تصديق كتاب اللعبة اللغوية من مدرسي اللغة

العربية تبلغ إلى نسبة ٨٨,٦٦% وهي على درجة "جيد جدا". وهذه النتيجة تدل

على أن كتاب اللعبة اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية. أما رأي بعض

المدرسين فهو أن الكتاب المطور ممتع للغاية ومفيد للمدرس الذي لا يزال تحيّرًا أحيانًا

حول كيفية جعل جو التعلم متنوعًا ومفيدًا أيضًا للمدرس الذي تطوّر تعليم اللغة العربية في الفصل. ربما يختلف تقدير الوقت كل المستخدم (المدرس)، بسبب حالة الطلاب وقدرتهم المختلفة. لكن الكتاب المطور جيد ومفيد للغاية، لأن الكتاب المطور مناسب بكتاب تعليم اللغة العربية في الصف السابع.

المبحث الثالث : فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج

أ. نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

لنيل نتيجة فعالية المنتج، حصلت الباحثة على البيانات من الاختبار فهو الاختبار القبلي والاختبار البعدي. قامت الباحثة بتجربة كتاب اللعبة اللغوية لمادة اللغة العربية بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية بمالانج. بدأت الباحثة الاختبار القبلي في يوم سبت التاريخ ١٧ أبريل ٢٠٢١ لمعرفة كفاءة الطلاب الأولية في تعليم اللغة العربية. فحصلت البيانات من الاختبار القبلي كما في الجدول التالي:

الجدول ٤.١٦. نتيجة الاختبار القبلي

الرقم	اسم الطالب	نتيجة الاختبار القبلي	التقدير
١	دافا ركشا أدي أنتتا	٤٠	راسب
٢	إيري	٨٠	جيد
٣	فائقة الزهرة سلسبلة	٩٠	جيد جدا
٤	حسنى دوية	٤٠	راسب
٥	ليرا أنجرايني	٣٥	راسب
٦	لوكي أحمد ياني	٥٥	راسب

٧	مُحَمَّد علي سلامت	٩٥	جيد جدا
٨	مُحَمَّد محتر رفيع حمدي	٥٥	راسب
٩	محمود هلمي	٨٠	جيد
١٠	مُحَمَّد رمضان نوبا هوري	٢٥	راسب
١١	نُهاية شعبان أشهد	٨٠	جيد
١٢	شيخاني حدي	٨٠	جيد
١٣	صاني هاري سانتوسو	٢٠	راسب
١٤	وولان سوجياتي	٩٠	جيد جدا
مجموعة الدرجة			٨٦٥
المعدّل			٦١،٧٩
			ضعيف

الجدول ٤.١٧. نسبة مئوية لنتيجة الاختبار القبلي

الرقم	عدد الطلاب	التقدير	النسبة المئوية
١	٣	جيد جدا	٢١،٤٣%
٢	٤	جيد	٢٨،٥٧%
٣	—	مقبول	—
٤	—	ضعيف	—
٥	٧	راسب	٥٠%

نظرا إلى الجدول (٤.١٧) يتوضح لنا أن نتائج الاختبار القبلي لطلاب في

الفصل السابع في مدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية بمالانج كما يلي:

١. تقدير جيد جدا: ٣ طلاب

٢. تقدير جيد : ٤ طلاب

٣. تقدير مقبول : لا يوجد

٤. تقدير ضعيف : لا يوجد

٥. تقدير راسب : ٧ طلاب

وضحت الباحثة الجدول السابق أن كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية ٥٠% من الطلاب في تقدير راسب، لكن بعضهم حصلوا تقدير جيد بالنسبة المئوية ٢٨،٥% وتقدير جيد جدا بالنسبة المئوية ٢١،٤٣% ولا أحد بتقدير مقبول وضعيف. أما من نتيجة المعدل فعرفت الباحثة كفاءة الطلاب في فهم مواد تعليم اللغة العربية في الاختبار القبلي على مستوى "ضعيف" لأن معدل نتيجتهم ٧٩،٦١. من هذه النتيجة تدل على أن تعليم اللغة العربية لم يكن ناجحًا لأن كفاءة الطلاب ضعيفة في تعليم اللغة العربية.

من نتيجة الاختبار القبلي السابقة، ثم طبقت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية. اختارت الباحثة اللعبة اللغوية بأنها له الخصائص الممتعة. وبدأت الباحثة تجربة الكتاب المطور في التاريخ ٢٠ أبريل ٢٠٢١ حتى التاريخ ٢٧ مايو ٢٠٢١. وفي التاريخ ٤ مايو ٢٠٢١ قدمت الباحثة الاختبار البعدي. أعطت الباحثة بالاختبار البعدي لمعرفة كفاءة الطلاب بعد تطبيق اللعبة اللغوية في تعليم اللغة العربية. والبيانات المحسولة من الاختبار البعدي في الجدول التالي:

الجدول ١٨.٤. نتيجة الاختبار البعدي

الرقم	اسم الطالب	نتيجة الاختبار البعدي	التقدير
١	دافا ركشا أدي أنتتا	٧٠	مقبول
٢	إيرلي	١٠٠	جيد جدا
٣	فائقة الزهرة سلسبلة	١٠٠	جيد جدا

٤	حسنى دوية	٨٥	جيد
٥	ليرا أنجرايني	٨٠	جيد
٦	لوكي أحمد ياني	٧٥	مقبول
٧	مُحَمَّد علي سلامت	٩٥	جيد جدا
٨	مُحَمَّد محتر رفيع حمدي	٧٥	مقبول
٩	محمود هلمي	١٠٠	جيد جدا
١٠	مُحَمَّد رمضان نوبا هوري	٧٠	مقبول
١١	نهایة شعبان أشهد	٨٥	جيد
١٢	شيخاني حدفي	٩٥	جيد جدا
١٣	صاني هاري سانتوسو	٦٥	ضعيف
١٤	وولان سوجياتي	١٠٠	جيد جدا
مجموعة الدرجة			١١٩٥
المعدل			٨٥,٣٦
			جيد

الجدول ٤.١٩. نسبة مئوية لنتيجة الاختبار البعدي

الرقم	عدد الطلاب	التقدير	النسبة المئوية
١	٦	جيد جدا	٤٢,٨٦%
٢	٣	جيد	٢١,٤٣%
٣	٤	مقبول	٢٨,٥٧%
٤	١	ضعيف	٧,١٤%
٥	—	راسب	—

نظرا إلى الجدول (٤.١٩) يتوضح لنا أن نتائج الاختبار البعدي لطلاب في

الفصل السابع في مدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية بمالانج كما يلي:

١. تقدير جيد جدا : ٦ طلاب

٢. تقدير جيد : ٣ طلاب

٣. تقدير مقبول : ٤ طلاب

٤. تقدير ضعيف : ١ طالب

٥. تقدير راسب : لا يوجد

وضحت الباحثة الجدول السابق أن كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية ٤٢,٨٦% من الطلاب في تقدير جيد جدا، و ٢٨,٥٧% منهم في تقدير مقبول، و ٢١,٤٣% في تقدير جيد، و ٧,١٤% في تقدير ضعيف ولا أحد بتقدير راسب. أما من نتيجة المعدل فعرفت الباحثة كفاءة الطلاب في فهم مواد تعليم اللغة العربية في الاختبار البعدي على مستوى "جيد" لأن معدل نتيجتهم ٨٥,٣٦. وهذه النتيجة تدل على أن كفاءة الطلاب ارتفاع عندما استخدام البعة اللغوية في تعليم اللغة العربية. ولو كان يوجد طالب واحد حصل على درجة ضعيف، لكن نتيجة الاختبار البعدي أعلى من نتيجة الاختار القبلي.

ب. تحليل نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

قدمت الباحثة البيانات المتعلقة بنتيجة البحث عن فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بالانج. وهذه البيانات هي نتيجة الاختبارين فحللتها استخدام *t-test* بنوع *Paired Simple T-Test* بالحساب اليدوي لمعرفة فعالية الكتاب المطور. ولا بد للباحثة أن تخطط الخطوات التالية:

الجدول ٤.٢٠. تحليل نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي

الرقم	اسم الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	D=y-x	D ²
١	دافا ركشا أدبي أنتتا	٤٠	٧٠	٣٠	٩٠٠
٢	إيرلي	٨٠	١٠٠	٢٠	٤٠٠
٣	فائقة الزهرة سلسبلة	٩٠	١٠٠	١٠	١٠٠
٤	حسنى دوية	٤٠	٨٥	٤٥	٢٠٢٥
٥	ليرا أنجرايني	٣٥	٨٠	٤٥	٢٠٢٥
٦	لوكي أحمد ياني	٥٥	٧٥	٢٠	٤٠٠
٧	مُحَمَّد علي سلامت	٩٥	٩٥	٠	٠
٨	مُحَمَّد محتر رفيع حمدي	٥٥	٧٥	٢٠	٤٠٠
٩	محمود هلمي	٨٠	١٠٠	٢٠	٤٠٠
١٠	مُحَمَّد رمضان نوفاهوري	٢٥	٧٠	٤٥	٢٠٢٥
١١	نهاية شعبان أشهد	٨٠	٨٥	٥	٢٥
١٢	شيخاني حدي	٨٠	٩٥	١٥	٢٢٥
١٣	صاني هاري سانتوسو	٢٠	٦٥	٤٥	٢٠٢٥
١٤	وولان سوجياتي	٩٠	١٠٠	١٠	١٠٠
مجموعة الدرجة		٨٦٥	١١٩٥	٣٣٠	١١٠٥٠

لمعرفة مناسبة الدلالة ذي معنى (Level of Significant) من البيانات السابقة، استخدمت

الباحثة الرمز كما يلي:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{330}{14}$$

$$Md = 23,57$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 11050 - \frac{(330)^2}{14}$$

$$= 11050 - \frac{108900}{14}$$

$$= 11050 - 7778,57$$

$$= 3271,43$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{23,57}{\sqrt{\frac{3271,43}{14(14-1)}}}$$

$$t = \frac{23,57}{\sqrt{\frac{3271,43}{14(13)}}}$$

$$t = \frac{23,57}{\sqrt{\frac{3271,43}{182}}}$$

$$t = \frac{23,57}{\sqrt{17,97}}$$

$$t = \frac{23,57}{4,24}$$

$$t = 5,56$$

وبعد ذلك، بحث الباحثة عن *degree of freedom (df)* باستخدام الرمز التالي:

$$df = N - 1$$

$$df = 14 - 1$$

$$df = 13$$

وجدت الباحثة أن قيمة *t* الحساب هي ٥,٥٦ ثم عيّنت الباحثة قيمة *t*

الجدول (*t-tabel*) بعدد ١٣ في مستوى الدلالة ٠,٠٥ (٥%) الذي يدل على قيمة

٢,١٦. تأسيساً على المعلومات المحسولة عرفت الباحثة قيمة *t* الحساب (*t*-

(hitung) أكبر من قيمة ت الجدول (t -tabel) وهي ٥,٥٦ < ٢,١٦. فسرت الباحثة مقارنة بين نتيجة ت الحساب ونتيجة ت الجدول أن H_a مقبول و H_o مردود أي فروض البحث مقبول حتى يقال أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية يكون فعالاً لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

قامت الباحثة البيانات الإضافية بالمقابلة مع ثلاثة طلاب وهم سلسى ولوكي وصاني بعد تعليم اللغة العربية باستخدام اللعبة اللغوية. البيانات المحسولة هي استخدام اللعبة اللغوية ممتع لأن أنشطة تعلم اللغة العربية متنوعة. قبل استخدام اللعبة اللغوية استمعوا الطلاب شرح المدرس عن المادة ثم أجابوا عن الأسئلة أو التدريبات في كتاب اللغة العربية وعند استخدام اللعبة اللغوية استمعوا الطلاب شرح المدرس عن المادة ثم تطبيق اللعبة اللغوية ثم أجابوا عن الأسئلة أو التدريبات في كتاب اللغة العربية. سوى ذلك، استطاعوا الطلاب أن يتعلموا باللعبة مع زملائهم وحصلوا الهدية للفائزين حتى يكونوا متحمسين في تعليم اللغة العربية. استطاعوا الطلاب أن ينتقدوا الكلمات الخاطئة في النص ويصنفوا مضمون الغرف. أرادوا الطلاب أن يستخدم المدرس غالباً اللعبة اللغوية حتى لا تكون مملة في تعليم اللغة العربية. فالخلاصة من نتائج المقابلة مع الطلاب في الصف السابع بمدرسة ياسبوري المتوسطة الإسلامية هي فرح الطلاب إذا كان تعليم اللغة العربية استخدام اللعبة اللغوية وفهموا مادة التعليم سهلة حتى تستطيع اللعبة اللغوية ترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

المبحث الأول: إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية

استخدمت الباحثة إعداد كتاب اللعبة اللغوية بنموذج ADDIE الذي يتكون على خمس خطوات وهي التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم.⁸⁸ وقد تمّت الباحثة عملية البحث بالاتباع إلى خمس الخطوات المذكورة. وستناقش الباحثة البيانات المحلّ كما يلي:

أولاً، عملية التحليل. قامت الباحثة باكتشاف المشكلات الموجودة في مجمع مدرسي اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. جمعت الباحثة المعلومات بالملاحظة والمقابلة. كانت هذه المعلومات أساساً لحلّ المشكلات في تعليم اللغة العربية من ناحية الوسائل المستخدمة. أما نتائج الملاحظة والمقابلة فهي وجدوا الطلاب أن يشعروا بالصعوبة والمملة في عملية تعليم اللغة العربية، بسبب قلة وسائل التعليم التي استخدمها المدرسون في عملية التعليم والتعلم. مع أن الطلاب في الصف السابع ليس كلهم متخرجين في المدرسة الابتدائية الإسلامية أو لديهم أسس اللغة العربية من قبل وبعضهم لم يستطيعوا قراءة الأحرف الهجائية. إذا كان المدرسون استخدام اللعبة اللغوية فتحمّسوا الطلاب في عملية تعليم اللغة العربية. حتى يحتاجوا المدرسون إلى حضور كتاب اللعبة اللغوية الذي يناسب بموضوع الدرس اللغة العربية للصف السابع باستخدام الوسائل البسيطة لتسهيلهم في إعدادها وتقديم المادة.

⁸⁸ Branch, *Instructional design: The ADDIE Approach*, 17.

إذا راجعت الباحثة قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩ من ناحية المحتوى والعرض، يطلب منهج اللغة العربية إلى تعليمها اتصالاً وتعبيراً ووظيفياً وإلهامياً وتحدياً لاعتبار اللغة العربية لغة سهلة وممتعة لكن لا تخرج من سياق الثقافة الإندونيسية.^{٨٩} إذن، اختيار اللعبة اللغوية اختيار صحيح. مناسب بأهمية اللعبة في دروس اللغة أن اللعبة تذهب الملل قد يصيب الطلاب أثناء تعليمهم في الحصص الدراسية.^{٩٠} وجعلت اللعبة الطلاب متحمسين في التعلم وسهّلتهم فهم المادة.^{٩١} وجد علاقة وثيقة بين اللعبة اللغوية وتعليم اللغة العربية. واستخدام اللعبة له دور مهم في تنمية قدرة الطلاب على التعبير عن ذاتهم. والأدوار التي يمارسها الطلاب أثناء اللعب والتي تعتمد على الخيال والتساؤلات والاستفسارات والاستكشافات يمكن تنمية الإبداع اللغوي لدى الطلاب.^{٩٢} فالعلاقة بين اللغة واللعبة علاقة متبادلة حيث إن لعبة هي أساس النمو اللغوي.

أما الوسائل البسيطة المقصودة فتسمى بالوسائل التقليدية. كما ذكر صبري في مقالته أن الوسائل التقليدية هي الوسائل التي استخدمها المدرس لنقل المعلومات عن المواد التعليمية إلى الطلاب بالأدوات البسيطة^{٩٣} أو الأجهزة التي لا تستخدم الإلكترونية. أهدافها هي لتيسير على عملية التدريس باستفادة الأدوات الموجودة حول المدرس الطالب. كما أهمية الوسائل التعليمية هي تساعد المدرس في شرح ما يصعب على

⁸⁹ "KMA No. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah."

⁹⁰ Asrori, 1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab, 3.

^{٩١} استطاعة، "تطوير وسيلة لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجارجو مالانج في فهم القواعد النحوية".

^{٩٢} نور شمة، "الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم)"، *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 16, no. 2 (2017): 257–77.

⁹³ Sobri, "Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang)."

المدرس شرحه وتساعد الطالب استيعابا لما يتعلمه.^{٩٤} لذلك الوسائل التعليمية لها دور هام للمدرس والطلاب في عملية تعليم والتعلم.

من احتياجات مدرسي العربية والنظرية السابقة تستنتج الباحثة أن استخدام اللعبة اللغوية يستطيع أن يعالج صعوبة الطلاب ومللهم في تعلم اللغة العربية. والوسائل التعليمية المستخدمة في اللعبة اللغوية هي الوسائل التقليدية التي يسهلها المدرس في إعدادها واستخدامها. حتى يمكن اعتبار اللغة العربية مادة سهلة وممتعة كما مطلوب منهج اللغة العربية.

ثانيا قامت الباحثة بالتخطيط عن الأشياء المحتاجة لتصميم كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية الذي يناسب بموضوع درس اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. من تصميم الإنتاج، حصلت الباحثة مواصفات الإنتاج هي: هذا الكتاب كدليل المعلم لتعليم اللغة العربية باستخدام اللغة اللغوية؛ هذا الكتاب زيادة المراجع من كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية؛ هذا الكتاب استخدام الصور المتنوعة ليكون جذابة، لكنه لا يخرج من الثقافة الإسلامية؛ متضمن هذا الكتاب ست موضوعات ولكل الموضوع يتكون من أربع لُعب؛ المكونات الموجودة في كل اللعبة هي الأهداف الوقت، صفة اللعبة، استعدادات اللعبة، إجراءات اللعبة، مثال اللعبة.

شرح ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله في كتابه أن مصاحبة الكتاب هي جزء من الكتاب المدرسية، وفيه المواد المساعدة للمواد الأساسية.^{٩٥} فهذا الكتاب المطور نوع من أنواع مصاحبة الكتاب. لأنه يصاحب كتاب اللغة العربية الذي ألفه وزارة الشؤون الدينية للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج. تضمن الكتاب المطور ستة الموضوعات واشتمل كل الموضوع على أربع المهارت كما وجد في الكتاب

^{٩٤} صيري، من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم، ٦٧.

^{٩٥} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ٨٠.

الأساسي. أما موقع الكتاب المطور فهو دليل المعلم. أهدافه ليرشد المعلم إلى كيفية الاستخدام أو تطبيق اللعبة اللغوية في عملية التعليم والتعلم.

الأشياء المهمة التي يجب مراعاتها عند اختيار اللعبة اللغوية منها تحديد الأهداف الواضحة لاختيار اللعبة المناسبة، اللعبة اللغوية مناسبة بالمستوى الطلاب وكفاءتهم والوقت والمكان المستخدمة، لها عنصر الأمن.⁹⁶ فطورت الباحثة مؤشرات تعليم اللغة العربية من الكفاءات الأساسية التي توجد في قرار وزارة الشؤون الدينية رقم ١٨٣ سنة ٢٠١٩. أما المؤشرات المطورة فتتناسب باحتياجات الطلاب وكفاءتهم في تعليم اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة. وبعد ذلك، اختارت الباحثة اللعبة اللغوية القائمة الوسائل التقليدية الموافقة على مؤشرات التعليم المحددة.

اختارت الباحثة الوسائل التقليدية كالصور وبطاقة الأسئلة والإجابة وبطاقة المفردات والجملة المتقنة والسبورة ومجموعة عمل الطلاب والأدوات المدرسية والأشياء التي وجت حول المدرس والطلاب في المدرسة. لكل الوسيلة لها المزايا والعيوب. إذا كان المدرس اختيار الوسائل التعليمية مناسباً بظروف وحالات التعليم، فيمكن تقليل عيوب الوسائل المستخدمة.⁹⁷ لذلك ما في مشكلة إذا كان المدرس استخدام الوسائل التقليدية في عملية تعليم اللغة العربية. لأن هدف استخدام الوسائل التقليدية في هذا البحث هو لتسهيل المدرس في إعداد واستخدام الوسائل حتى لا يستغرق وقتاً طويلاً في إعدادها.

اختارت الباحثة الوسائل التقليدية مناسبة بأهداف تعليم اللغة العربية وموضوعات الدرس للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج وكذلك قدرة الطلاب. إلى جانب ذلك، فإن الأدوات أو الأجهزة التي احتاجها المدرس بسيطة وسهلة بحيث يمكن المدرس من إجرائها في وقت قصير ويمكن تطبيقها على الطلاب بسهولة. كما قال حمد محمود الحلية عن معايير التي ينبغي مراعاتها عند اختيار الوسائل

⁹⁶ Rosyidi, *Media pembelajaran bahasa Arab*, 84.

⁹⁷ Rosyidi, *Media pembelajaran bahasa Arab*, 43.

التعليمية منها: ١) ارتباطها بالأهداف المحددة المطلوب تحقيقها من خلال استخدام تلك الوسيلة. ٢) ملاءمتها الأعمار الطلبة وخصائصهم من حيث قدرتهم العقلية وخبراتهم ومهاراتهم السابقة وظروفهم البيئية. ٣) أن تكون المعلومات التي تحملها الوسيلة التعليمية صحيحة. ٤) أن تكون الوسيلة التعليمية بسيطة، وواضحة وغير معقدة وخالية من المؤثرات التشويشية والداعائية. ٥) أن تعمل الوسيلة التعليمية على جذب انتباه الطلاب وتثير اهتمامهم. ٦) لها عنصر الأمن.^{٩٨}

صممت الباحثة هذا الكتاب تسمح للطلاب بالمشاركة الفاعلية في الأنشطة التي تتم في الموقف التعليمي للقضاء على الملل في تعلم اللغة العربية. أساس النظرية المستخدم في إعداد الكتاب هو النظرية التعلم النشاط (*Active Learning*).^{٩٩} التعلم النشط له مخرجات ونواتج ملموسة لدى المتعلمين فهي: يزيد من انماج المتعلمين في العمل؛ يجعل التعلم ممتعاً؛ ينمي العلاقات الاجتماعية بين المتعلمين وبين المعلم؛ ينمي الثقة بالنفس والقدرة عن التعبير عن الرأي؛ ينمي الدوافعية للتعلم؛ يساعد على إيجاد تفاعل إيجابي بين المتعلمين.^{١٠٠} بحيث يكون هذا الكتاب صالحاً لاستخدامه في تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية.

ثالثاً، تطوير الإنتاج. إحدى الطريقة في إنشاء عنوان الكتاب الجذاب هو جعل العنوان مختصراً وواضحاً حتى يعرف القارئ جوهر الكتاب قبل قراءته.^{١٠١} أما عنوان الكتاب المطور فهو *Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab* وهذا العنوان يصور محتويات الكتاب المطور التي تتعلق باللعبة اللغوية لتعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بالانج. الكتاب المطور يتكون من الغلاف والبيانات العامة

^{٩٨} محمود الحلية، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، ١٤٤.

^{٩٩} Machmudah dan Rasyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, 74.

^{١٠٠} ألغري و صونيا، "الاحتياجات التدريبية لأساتذة الرياضيات في ضوء استراتيجية التعلم النشط".

^{١٠١} Penerbit Deepublish, "13 Cara Membuat Judul Buku & Novel Yang Bagus Serta Menarik," Penerbit Deepublish (blog), 5 November 2020, <https://penerbitdeepublish.com/judul-buku-novel/>.

والتمهيد ودليل استخدام الكتاب والفهرس وبداية الموضوع ومضمون اللعبة والمراجع والسيرة الذاتية. كان ستة الموضوعات في هذا الكتاب هي التعارف والمرافق المدرسية والأدوات المدرسية والعنوان والبيت ومن يوميات الأسرة. اشتملت كل اللعبة اللغوية على سبع المكونات منها: الأهداف والوقت وصفة اللعبة وأدوات اللعبة وإستعدادات اللعبة وإجراءات اللعبة والمثال في تطبيق اللعبة. حجم الكتاب هو من القطع الصغير^{١٠٢} لأن مقياسه ٢١×٨،٤ سم تقريبا ويسمى ب A5. كان أساسية إعداد الكتاب دراسة خصائص المجتمع الذي سيجري فيه تدريس الكتاب. هل هو مجتمع عربي أو ثنائي اللغة أو أجنبي أو اللغة الأخرى؟. تستعين دراسة خصائص المجتمع المؤلف على تأليف الكتاب.^{١٠٣} كُتب الكتاب المطور باللغة الإندونيسية وأمثلة اللعبة باللغة العربية لتسهيل المدرس في استخدام هذا الكتاب. طورت الباحثة الكتاب بالصور المتنوعة والجذابة والملونة، لكنها لا تخرج من الثقافة الإسلامية.

اتبع كتاب اللعبة اللغوية هذا العناصر الأساسية في إعداد الكتب التعليمية، وهي: (١) الأسس الثقافية والاجتماعية؛ (٢) الأسس السيكلوجية؛ (٣) الأسس اللغوية والتربوية.^{١٠٤} بحيث يكون هذا الكتاب صالحا لاستخدامه في تعلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية.

لكل الكتاب المطور له المزايا والعيوب. وكذلك الكتاب المطور الذي ألفته الباحثة في إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية. مزايا كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية هي:

أ. الكتاب المطور مناسب بموضوع الدرس اللغة العربية للصف السابع.

ب. كان أربع لعب لأربع مهارات في الموضوع الواحد.

^{١٠٢} طعيمة، دليل عمل في إعداد المواد التعليمية لبرامج تعليم العربية، ١١٢.

^{١٠٣} طعيمة، دليل عمل في إعداد المواد التعليمية لبرامج تعليم العربية، ١٣٢.

^{١٠٤} الغالي و عبد الله، أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية، ١٩.

ج. استخدام الوسائل التقليدية في عملية اللعبة. حتى يطبق المدرسون اللعبة اللغوية بسهولة لأن الوسائل المطلوبة موجودة حول المدرسين والطلاب. سوى ذلك، سهولة للمدرسين في استخدامها الذين ليس لهم المرافق المدرسية الكاملة.

د. تكون كتاب اللعبة اللغوية من اللعب المتنوعة بعدد ٢٤ لعبة.

أما عيوب كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية فهي:

- أ. كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية للمدرسين الذين استخدموا كتاب اللغة العربية الذي ألفه الوزارة الشؤون الدينية فحسب.
- ب. اللعبة اللغوية باستخدام الوسائل التقليدية فحسب. إذن لا يوجد اللعبة اللغوية التي استخدمت الوسائل المتعددة كالحاسوب أو آلة عرض (projector) أو الأندرويد في تطبيقها في الكتاب المطور.
- ج. لا يوفر وسائل الألعاب التي يمكنها للمدرسين في استخدامها مباشرة.

رابعاً، قامت الباحثة بتطبيق كتاب *Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab* في الصف السابع بمدرسة ياسبوري الإسلامية الحكومية بأربعة لقاءات. اللقاءان للاختبار القبلي والاختبار البعدي واللقاءان لعملية تعليم اللغة العربية باللعبة اللغوية التي ألفتها الباحثة في كتاب *Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab*.

في عملية التعليم الأولى، قدمت الباحثة الدرس الخامس تحت موضوع "البيت" لمهارة القراءة باستخدام لعبة *Find The Mistakes*. هدف هذه اللعبة تسمى بهدف لعبة *Find The Mistakes* للغة الإنجليزية وهي يستطيع الطالب أن يكتشف الكلمة الخاطئة في النص.^{١٠٥} وزادت الباحثة هدفين لهذه اللعبة مناسباً بمؤشرات التعليم منهما يستطيع الطالب أن يقرأ النص العربية ويستطيع أن يترجم النص إلى اللغة الإندونيسية. تطبيق

¹⁰⁵ Agung Prihantoro, 100 Games For Teaching English (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 48.

لعبة *Find The Mistakes* سهل لأنه يحتاج إلى الأدوات القليل كالنص والقلم فحسب. أعدت الباحثة نصًا بسيطًا ثم غيّرت بعض الكلمات حتى تصبح جملة خاطئة. قامت الباحثة بطباعة وتكرار النص الذي تم إجراؤها مناسبا بعدد أزواج الطلاب في الفصل. أما خطوات تطبيق لعبة *Find The Mistakes* فهي: (١) انقسم الطلاب إلى سبع مجموعات لتطبيق هذه اللعبة؛ (٢) وزعت الباحثة ورق النص (ورق اللعبة)؛ (٣) بحث الطلاب عن الكلمة الخاطئة أو الكلمة التي لا تناسب بالجملة؛ (٤) أعطى الطلاب الخط تحت تلك الكلمة ثم أعطوا سببا لكل الجملة التي تحتها الخط باستخدام كلمة "لأنّ"؛ (٥) عمل الطلاب هذه اللعبة بثلاثين دقيقة تقريبا؛ (٦) شرح الطلاب وظيفتهم أمام زملائهم.

في عملية التعليم الثانية، استمرت الباحثة الدرس الخامس تحت موضوع "البيت" لمهارة الكتابة استخدام لعبة *Typed Game*. هدف هذه اللعبة تسمى بهدف لعبة *Typed Game* هي يستطيع الطالب أن يصنف مضمون الغرف الموجود في غرف البيت كتابيا ويجعل الجملة المفيدة باستخدام تركيب خبر مقدم ومبتدأ مؤخر. احتاجت لعبة *Typed Game* الأدوات البسيطة كجدول الأسئلة والقلم فحسب. أعدت الباحثة الجدول الذي يحتوي على أسماء الغرف. قامت الباحثة بطباعة وتكرار الجدول الذي تم إجراؤها مناسبا بعدد الطلاب في الفصل. أما خطوات تطبيق لعبة *Typed Game* فهي: (١) وزعت الباحثة ورق اللعبة؛ (٢) كتب الطالب الأشياء التي توجد في الغرفة؛ (٣) جعل الطالب الجملة التي تتركب على خبر مقدم ومبتدأ مؤخر من مضمون الغرف الذي كتبه الطالب في الجدول؛ (٤) الطالب الذي كتب أسماء مضمون الغرف أكثر هو فائز؛ (٥) حصل الطالب الفائز على الجائزة والطالب الخاسر على العقوبة التعليمية.

باستخدام هذه اللعبة، سهّل الطلاب في تعليم اللغة العربية لأنهم يعملون الوجدية مع زملائهم. حتى يتمكنوا أن يصنفوا جنس الكلمة (المذكر والمؤنث) ومضمون الغرف. سوى ذلك يتمكنوا من مشاركة آرائهم ومعرفتهم. كما ذكرت عليّة و إسماعيل أن فائدة

اللعبة اللغوية هي تحقيق أهداف التعليم بدون قصد^{١٠٦} وأكدت هذه المقالة على المقالة التي قامت بها نور دينياواي و نور ليلي أن فائدة اللعبة اللغوية هي تمكن أن تبني إبداع الطلاب ويمكن أن يتعاون بين الطلاب.^{١٠٧}

خامسا، التقويم. قبل تطبيق كتاب اللعبة اللغوية، قامت الباحثة بإصلاح كتاب اللعبة اللغوية حتى يكون الكتاب المطور مستعدا للمستخدم. كان التقويم في هذه المرحلة من نتيجة الاستبانة التي وزعتها الباحثة إلى خبير المضمون وخبير التصميم والمدرسي اللغة العربية. طلبتهم الباحثة لإعطاء الاقتراحات المدخلات عن الكتاب المطور.

قامت الباحثة باختبارين هما الاختبار القبلي والاختبار البعدي في هذا البحث. فائدة الاختبار القبلي لمعرفة مدى معرفة الطلاب بالمادة التي سيدرسها وفائدة الاختبار البعدي لمعرفة أهداف التعليم التي تم تحقيقها.^{١٠٨} قال أفيندي في مقالته أن الاختبار القبلي والاختبار البعدي يؤدي إلى زيادة دافع الطلاب واهتمامهم بالتعلم فيمكن أن يزيد نتائج تعلمهم.^{١٠٩} أما الاختبار القبلي في هذا البحث لمعرفة كفاءة الطلاب قبل تطبيق اللعبة اللغوية والاختبار البعدي لمعرفة كفاءة الطلاب بعد تطبيق اللعبة اللغوية. وهذان اختباران لمعرفة فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بالانج.

¹⁰⁶ Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31-43.

¹⁰⁷ Nurdiniawati Nurdiniawati dan Nurlaila Nurlaila, "Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab," *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 3, no. 1 (2019): 1-18.

¹⁰⁸ Pujianti Bejahida Donuata, "Efektifitas Pemberian Pre Test Dan Post Test Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Siswa," *CHEMUR* 2, no. 1 (2019): 1-7.

¹⁰⁹ Ilham Effendy, "Pengaruh Pemberian Pre-test Dan Post-test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW. DEV. 100.2. A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung," *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 2 (2016): 81-88.

المبحث الثاني : صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية

المرحلة المهمة في مرحلة التطوير هي التجربة قيل تطبيق الإنتاج المطور. كانت مرحلة التجربة تسمى بمرحلة تقويم الإنتاج.¹¹⁰ بعد تطوير الإنتاج، قامت الباحثة بتصديق كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية إلى خبير المضمون وخبير التصميم والمدرسين. عملية التصديق لمعرفة جودة إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

نالت الباحثة نتيجة تصديق الكتاب المطور من خبير المضمون تبلغ إلى نسبة ٦٢,٣٥% وهي على درجة "جيد". هذه النتيجة تدل على أن كتاب اللعبة اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية بعد الإصلاح. أما الاقتراحات والمدخلات من خبير المضمون فهي:

- أ. لا بدّ على الباحثة أن تزيد مادة اللعبة لكل اللعبة المطورة.
- ب. أن تزيد الباحثة شرحاً عن المكافآت والعقوبات في إجراءات اللعبة.
- ج. أن تكتب الباحثة المرجع تحت مادة اللعبة اللغوية.

كتاب اللعبة اللغوية له قيمة جيّد من خبير المضمون. هذه القيمة تدل على أن الكتاب المطور يكون النقائص من ناحية مضمونها. ذكر خبير المضمون أن المواد يجب أن تكون في كتاب اللعبة كما هي في الكتاب التعليمي. اشتمل إعداد المواد التعليمية في الكتاب التعليمي على التعليمات وأهداف التعليم ووصف المواد والأسئلة والتمارين والاختبارات ومفاتيح الإجابة وقائمة المفردات.¹¹¹ أما إعداد اللعبة اللغوية يشتمل على أهداف اللعبة و الأوقات وصفات اللعبة وأدوات اللعبة و مواد اللعبة وإستعدادات اللعبة

¹¹⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*, 34.

¹¹¹ Muhammad Syaifullah dan Nailul Izzah, "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 127–44.

وإجراءات اللعبة وأمثلة اللعبة. ولا بد أن تكتب الباحثة مرجعاً في كل المادة لتجنب الانتحال.

إن تقديم المكافآت والعقوبات له دور مهم في نجاح المدرس في تنفيذ اللعبة. تُمنح المكافآت للطلاب الذين لعبوا اللعبة بنجاح أو أصبحوا فائزين. المكافآت الممنوحة بقول "لا أظن هذا مثل ذلك، أحسنتم يا أحمد!" أو إعطاء الهدية. حيث أن العقوبة التي تُمنح للطلاب الذين يخسرون هي العقاب التعليمي مثل بحفظ المفردات.¹¹² هذه النظرية أساس لخبر المضمون لتقديم مدخلات للباحثة أن تكتب المكافآت والعقوبات في إجراءات اللعبة.

حصلت الباحثة نتيجة تصديق الكتاب المطور من خبر التصميم تبلغ إلى نسبة ٧٣,٣٣% وهي على درجة "جيد". هذه النتيجة تدل على أن كتاب اللعبة اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية بعد الإصلاح. أما الاقتراحات والمدخلات من خبر التصميم فهي:

- أ. أن هذا الكتاب مصاحبة الكتاب، يرجى تحسين تصميم الكتاب باستخدام الألوان المتناقضة ويفرق بين الدرس والدرس الآخر.
- ب. يرجى استخدام الخط الآخر في إعداد الكتاب ليحرك الحماسة في القراءة.
- ج. يرجى تغيير الرأس وتذييل الصفحة وزيادة عنوان الكتاب.

كتاب اللعبة اللغوية له قيمة جيّد من خبر التصميم. هذه القيمة تدل على أن الكتاب المطور يكون النقائص من ناحية تصميمها. وجد العناصر الرئيسية في اللعبة اللغوية منها لها أهداف واضحة ولها قواعد في اللعبة وجذاب وممتعة وتحدي الطلاب في

¹¹² Mohammad Kholison dan Risma Fahrul amin, *Aneka Permainan untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab* (Malang: Lisan Arabi, 2018), 6.

تنمية المهارات اللغوية وحفز الطلاب في تعلم اللغات الأجنبية.^{١١٣} لتصوير أن اللعبة اللغوية تحتوي على العناصر الجذابة والممتعة، يجب أيضًا تصميم كتاب اللعبة اللغوية جذابًا وممتعًا حتى يكون المدرسون متحمسين في قراءة هذا الكتاب.

حصلت الباحثة نتيجة تصديق كتاب اللعبة اللغوية من مدرسي اللغة العربية تبلغ إلى نسبة ٨٨،٦٦% وهي على تقدير "جيد جدا". هذه النتيجة تدل على أن كتاب اللعبة اللغوية يمكن استخدامه في تعليم اللغة العربية. أما رأي بعض المدرسين فهو أن الكتاب المطور ممتع للغاية ومفيد للمدرس الذي لا يزال تحيرًا أحيانًا حول كيفية جعل جو التعلم متنوعًا ومفيدًا أيضًا للمدرس الذي تطوّر تعليم اللغة العربية في الفصل. ربما يختلف تقدير الوقت كل المستخدم (المدرس)، بسبب حالة الطلاب وقدرتهم المختلفة. لكن الكتاب المطور جيد ومفيد للغاية، لأن الكتاب المطور مناسب بكتاب تعليم اللغة العربية في الصف السابع.

أعدت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية مناسبًا باحتياجات مدرسي اللغة العربية الذين يجتمعون في مجمع مدرسي اللغة العربية بمدينة مالانج. فرجت الباحثة هذا الكتاب أن يحلّ مشكلات المدرسين في تعليم اللغة العربية. من النتيجة المحسولة وآراء المدرسين، عرفت الباحثة أن الكتاب المطور يستطيع أن يستخدمه. وهذا الكتاب المطور مناسب بخصائص كتاب مرشد المعلم (دليل المعلم) منها:^{١١٤}

١. يكتب باللغة الفصيحة حتى تساعد المعلم فهم كتاب
٢. أهداف مرشد المعلم وطريقة استعماله واضحة
٣. له فائدة مباشرة للمعلم، لأن يكون مرشد المعلم كتابًا تطبيقيًا

¹¹³ Mohammad Kholison dan Risma Fahrul amin, *Aneka Permainan untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab* (Malang: Lisan Arabi, 2018), 3.

¹¹⁴ طعيمة، دليل عمل في إعداد المواد التعليمية لبرامج تعليم العربية، ٢٥٨.

٤. له علاقة بين كتاب تعليم العربية ومرشد المعلم

٥. يعالج مشكلة المعلم

المبحث الثالث : فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية

عرفت فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية بعد أن قامت الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي في التجربة الميدانية. قارنت الباحثة النتيجة المحسولة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام الاختبار التائي (t -test) بنوع $paired\ sample\ t$ -test بالحساب اليدوي. ولتصديقها استخدمت الباحثة المعيار التالي:

أ. إذا كان قيمة t الحساب أكبر من قيمة t الجدول ففروض البحث مقبول. وهذا يعني أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية فعال لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

ب. إذا كان قيمة t الحساب أصغر من قيمة t الجدول أو متساويين ففروض البحث مردود. وهذا يعني أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية غير فعال لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

وجدت الباحثة أن قيمة t الحساب هي ٥,٥٦ ثم عيّنت الباحثة قيمة t الجدول (t -tabel) بعدد ١٣ في مستوى الدلالة ٠,٠٥ (٥%) الذي يدل على قيمة ٢,١٦. تأسيسا على المعلومات المحسولة عرفت الباحثة قيمة t الحساب (t -hitung) أكبر من قيمة t الجدول (t -tabel) وهي ٥,٥٦ < ٢,١٦. فسرت الباحثة مقارنة بين

نتيجة ت الحساب ونتيجة ت الجدول أن H_a مقبول و H_0 مردود أي فروض البحث مقبول حتى يقال أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية يكون فعالاً لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

في عملية التطبيق، استخدمت الباحثة لعبة *Find The Mistakes* لمهارة القراءة ولعبة *Typed Game* لمهارة الكتابة. إذا بحثت الباحثة عن الدراسات السابقة، وجدت الباحثة البحث السابق الذي استخدم لعبة *Find The Mistakes* في تعليم اللغة اليابانية. ذكرت نور كميلة وصحبياتها أن لعبة *Find The Mistakes* فعال في تعلم اللغة اليابانية، بالإضافة إلى جعل التعلم ممتعاً وحماس الطلاب للقراءة مرتفعاً.¹¹⁵ أما من ناحية لعبة *Typed Game*، وجدت الباحثة البحث السابق الذي استخدم لعبة *Typed Game* في تعليم اللغة العربية. قالت موليدا في بحثها أن استخدام لعبة *Typed Game* تساعد الطلاب في توسيع المفردات وتركيب الجمل حتى يرتفع مهارة الكتابة حتى تساعد المدرس توجيه كتابة اللغة العربية بالصحة والسهولة.¹¹⁶ أشار هذا البحث أن اللعبة اللغوية خاصة لعبة *Find The Mistakes* ولعبة *Typed Game* فعال لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج.

ذكر إمام أسراري أن استخدام اللعبة اللغوية مهم جداً في التعلم. هناك أسباب أهمية استخدام اللعبة اللغوية في عملية التعليم منها: أن اللعبة اللغوية تستطيع أن تضع الملل، وتعطي التحديّ لحلّ المشكلة في الحال الممتعة وتثير الحماسة للتعاون والمنافسة الصحيحة، وتساعد الطلاب البطيئة وقليل دافع التعليم، وتدافع المعلم للخلاق.¹¹⁷ هذا

¹¹⁵ Siti Hadiani Nurkamilah, Noviyanti Aneros, dan Melia Dewi Judiasri, "Efektivitas Metode PQ4R Teknik 'Temukan Kesalahannya Dulu' dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016)," *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang* 1, no. 2 (2016): 163–73.

¹¹⁶ Citra Puspita Maulida, "Penerapan Permainan Typed Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas Dua Di SMP YPI Darussalam 2 Morowudi Gresik" (undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2014), <http://digilib.uinsby.ac.id/1425/>.

¹¹⁷ Imam Asrori, *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*, 3.

وفقا لما وجدت الباحثة في الميدان ورأي بعض الطلاب عندما استخدام اللعبة اللغوية أصبح الطلاب مسرورين ومتحمسين لأخذ الدروس. جعلت اللعبة اللغوية الطلاب أن يجتهدوا في التعلم ويفهموا المادة سهلة ويتعاونوا بعضهم بعضا في التعلم. حيث أن نتائج الاختبار البعدي أكبر من نتائج الاختبار القبل. كما ذكرت كورنيا إستطاعة في رسالتها أن استخدام الوسائل التعليمية (لعبة صيد القواعد) مهم جدا في عملية أنشطة التعلم، لأن الوسائل تجعل الطلاب متحمسين ومهتمين ولا يشعرون بالملل أثناء العملية التعليمية وتحفز تفكير الطلاب وتسهلهم على فهم المادة.^{١١٨}

من النتائج المحسولة والنظرية المذكورة، هذا البحث يؤكد الدراسات السابقة التي تدل على أن اللعبة اللغوية فعالة في تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل التعليمية القريبة من الطلاب وتستطيع لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية.

^{١١٨} إستطاعة، "تطوير وسيلة لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج

في فهم القواعد النحوية".

الفصل السادس

الخاتمة

أ. ملخص نتائج البحث

اعتمادا على البيانات التي حصلت عليها الباحثة ثم قامت بتحليلها، وهذه نتائج البحث تمكن أن تلخصها كما يلي:

١. إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية يحتاج مدرسو اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج بمالانج إلى كتاب اللعبة اللغوية الذي يناسب بموضوع الدرس في كتاب اللغة العربية في الصف السابع. أعدت الباحثة كتاب اللعبة اللغوية بعنوان *Permainan Bahasa Arab untuk Pembelajaran Bahasa Arab*. احتوى الكتاب المطور على الغلاف، البيانات العامة، التمهيد، دليل استخدام الكتاب، الفهرس، بداية الموضوع، مضمون اللعبة لأربع المهارات فيه أهداف اللعبة والأوقات وصفات اللعبة وأدوات اللعبة ومواد اللعبة وإستعدادات اللعبة وإجراءات اللعبة وأمثلة اللعبة، المراجع، السيرة الذاتية.

٢. صلاحية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج صالح لاستخدامه بحصول نسبة ٦٢,٣٥% وهي على درجة "جيد" من خبير المضمون، ونسبة ٧٣,٣٣% وهي على درجة "جيد" من خبير التصميم ونسبة ٨٨,٦٦% وهي على درجة "جيد جدا" من مدرسي اللغة العربية.

٣. فعالية كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية
إن قيمة ت الحساب (t -hitung) أكبر من قيمة ت الجدول (t -tabel) وهي ٥,٥٦ < ٢,١٦ بمعنى H_a مقبول و H_0 مردود أي فروض البحث مقبول
حتى يقال أن كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة
العربية يكون فعالاً لترقية كفاءة الطلاب في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة
الإسلامية بمالانج.

ب. التوصيات

- من نتائج البحث السابقة، تقدم الباحثة التوصيات التالية:
١. ينبغي على مدرسي اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج أن يستفيدوا نتيجة هذا البحث في تعليم اللغة العربية.
 ٢. ينبغي على مدرسي اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج أن يوسعوا معلوماتهم عن الوسائل التعليمية التي تتعلق بعملية تعليم اللغة العربية حتى تكون عملية التعليم والتعلم جذابة وممتعة وناجحة.
 ٣. ينبغي على مدرسي اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية بمالانج أن يهتموا الوسائل التعليمية المختلفة عند عملية التعليم والتعلم.

ج. الاقتراحات

- ترجو الاحثة أن تكون نتيجة هذا البحث مدخلا لمن يريدون أن يقوموا بمثل
هذا البحث، لذلك قدّمت الباحثة الاقتراحات الآتية:
١. لايزال هذا البحث بعيدا عن الكمال ولا يخلو عن النقائص. فكتاب اللعبة اللغوية الذي صمّمته الباحثة يحتاج إلى مزيد من التجربة حتى يكمل ويتحسن.

لذا تقترح الباحثة بوجود بحوث أخرى تكمل النقائص في هذا كتاب اللعبة اللغوية وتصلح فيه من الأخطاء.

٢. ترجو الباحثة أن يكون هذا البحث مصدرا ومرجا للبحوث المتعلقة باللعبة اللغوية.

٣. إن إعداد هذا كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية وفقا على احتياجات المدرسين فينبغي على الباحثين الأخرى أن يطوروا كتاب اللعبة اللغوية مناسبا باحتياجات المدرسين أو الطلاب.

قائمة المراجع

الكتب العربية

- أبا نهي، عبد المحسن بن عبد العزيز. الوسائل التعليمية مفهوماً و أسس استخدامها و مكانتها في العملية التعليمية. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية، ١٩٩٤ .
http://archive.org/details/compressed_20200627.
- جلوب، سمير خلف. الوسائل التعليمية. مكة المكرمة: المملكة العربية السعودية: دار خالد اللحياني، ٢٠١٧. http://archive.org/details/0_20200105_20200105.
- الحلية، محمد محمود. تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيقية. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٤.
- صبري، ماهر إسماعيل. من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم. المملكة العربية السعودية: مكتبة الشقري، ٢٠٠٩.
http://archive.org/details/20210205_20210205_2206.
- طعيمة، رشدي أحمد. دليل عمل في إعداد المواد التعليمية لبرامج تعليم العربية. مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٥.
- عبد العزيز، ناصف مصطفى. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية. الرياض : المملكة العربية السعودية: دار المريخ، ١٩٨٠.
- عبيدات، ذوقان، عبد الرحمن عدس، وكايد عبد الحق. البحث العلمي : مفهومه وأدواته وأساليبه. الرياض: دار أسامة للنشر والتوزيع، ١٤١٦.
- الغالي، ناصر عبد الله ، وعبد الحميد عبد الله. أساس إعداد كتاب التعليم لغير الناطقين بالعربية. الرياض: دار الغالي، دون السنة.
- القبطان، علي بن تقي و حسن ابن خميس الحابوري. إستراتيجية التعلم باللعب. عمان: مركز التدريب الرئيسي، ٢٠٠٨.

محمود الحيلة، مُجَدِّد. الألعاب اللغوية وتقنيات إنتاجها. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ٢٠١٠.

مصطفى، صلاح عبد الحميد. التدريس الابتدائي - تطوره وتطبيقاته واتجاهاته العالمية المعاصرة. الطبعة الأولى. الكويت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، ١٩٨٩.

البحوث

ألغربي و صونيا. "الاحتياجات التدريبية لأساتذة الرياضيات في ضوء استراتيجية التعلم النشط." PhD Thesis ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية جامعة مُجَدِّد بوضياف المسيلة، ٢٠٢٠.

استطاعة، كورنيا. "تطوير وسيلة لعبة صيد القواعد في ضوء النظرية المعرفية لمساعدة تلاميذ مدرسة منبع العلوم المتوسطة بنجاريجو مالانج في فهم القواعد النحوية." رسالة الماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١٩ .
<http://etheses.uin-malang.ac.id/13522/>.

العاصي، وائل عبد الهادي. "فاعلية التدريس باستراتيجيات التعلم النشط في إكساب طلبة الصف الثاني الأساسي المعرفة الوطنية والحياتية." مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية ٢٧، رقم ١ (٢٠١٩): ١٣٥-١٥١.

إيسواتي، ريرين. "تطوير المواد التعليمية لمهارة الإستماع على أساس اللعبة اللغوية في مدرسة الإسلام الابتدائية داجعان مديون." رسالة الماجستير، جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية، ٢٠١٧. <http://digilib.uinsby.ac.id/20854/>.

جلوب، سمير خلف. الوسائل التعليمية. المملكة العربية السعودية: دار خالد اللحاني، ٢٠١٧. http://archive.org/details/0_20200105_20200105.

شمة، نور. "الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية (النظرية العامة لاستخدام الألعاب في التعليم)." *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 16, no. 2 (2017): 257-77.

- حسن الميزان، مُجَّد. "إعداد مادة تعليمية اللغة العربية لمهارة القراءة على أساس الألعاب اللغوية في الابتدائية بمعهد منبع الصالحين سوجي مانيار غرسيك." رسالة الماجستير، جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية، ٢٠١٩ .
<http://digilib.uinsby.ac.id/35242/>.
- سيف الدين، مُجَّد. "تطوير مواد تعليم اللغة العربية على أساس ألعاب لغوية لتنمية مهارة الكلام في المدرسة الثانوية الإسلامية المتفوقة بمعهد دار العلوم جومبانج." رسالة الماجستير، جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية، ٢٠١٦ .
<http://digilib.uinsby.ac.id/14289/>.
- سيهوتانج، الدكتور الحاج نورفين، وسوريا نينجيه. "استخدام وسائل الصورة في تحسين مهارة كتابة اللغة العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية." *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Dan Bahasa Arab* 8, no. 1 (15 Juni 2020): 17–35. <https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v8i1.2613>.
- عبد الكريم، خوارزمي. "إعداد الكتاب المصاحب لكتاب دروس اللغة العربية على أساس اللعبة اللغوية لمدرسي العربية للمستوى الثانوية بمالانج." رسالة الماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٠ .
<http://etheses.uin-malang.ac.id/15914/>.
- علميتي، عملية. "تطوير اللعبة "السلم والثعبان" لتعليم اللغة العربية في مدرسة الفلاح المتوسطة الإسلامية بانجيلان طوبان." رسالة الماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، ٢٠١٧ .
<http://etheses.uin-malang.ac.id/12594/>.
- منورة، منورة. "استخدام وسائل الصور في ترقية إتقان المفردات." *Thariqah Ilmiah: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan dan Bahasa Arab* 7, no. 2 (2019): 1–14.
- ميسرة، ستي، وعزيز شفر الدين شفراوي. "فعالية استخدام وسائل البطاقة (Make a Match) لترقية فهم الطلاب في مهارة القراءة العربية *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2016).
- ميمونة، عفت. "الألعاب اللغوية ومعالجة صعوبة تعليم العربية." UIN Malang, 2019.

- Alfina, Nur Naela. "Memahami Urgensi Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab," t.t., 1–14.
- Donuata, Pujiarti Bejahida. "Efektifitas Pemberian Pre Test Dan Post Test Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Siswa." *CHEMUR* 2, no. 1 (2019): 1–7.
- Effendy, Ilham. "Pengaruh Pemberian Pre-test Dan Post-test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW. DEV. 100.2. A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung." *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 2 (2016): 81–88.
- Maulida, Citra Puspita. "Penerapan Permainan Typed Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas Dua Di SMP YPI Darussalam 2 Morowudi Gresik." Undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2014. <http://digilib.uinsby.ac.id/1425/>.
- Muna, Wa. "Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (2014): 84–100.
- Nurdiniawati, Nurdiniawati, dan Nurlaila Nurlaila. "Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab." *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 3, no. 1 (2019): 1–18.
- Nurkamilah, Siti Hadianti, Noviyanti Aneros, dan Melia Dewi Judiasri. "Efektivitas Metode PQ4R Teknik 'Temukan Kesalahannya Dulu' dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016)." *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang* 1, no. 2 (2016): 163–73.
- Sani, Dian Ahkam. "Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile." Masters, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2017. <http://repository.its.ac.id/42328/>.
- Sobri, Muhammad. "Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang)." *SNASTIKOM 2014* 1 (12 Maret 2014): 1–5.
- Syaifullah, Muhammad, dan Nailul Izzah. "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 127–44.
- Uliyah, Asnul, dan Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31–43.

الكتب الأجنبية

- Branch, Robert Maribe. *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media, 2009.

الكتب الإندونيسية

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 2 ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Asrori, Imam. *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Bintang Sejatera, 2018.
- Hamid, M. Abdul. *Pembelajaran bahasa Arab: Pendekatan, metode, strategi, materi, dan media*. Malang: UIN-Maliki Press, 2008. <http://repository.uin-malang.ac.id/1603/>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Batu: Literasi Nusantara, 2020.
- Kholison, Mohammad, dan Risma Fahrul amin. *Aneka Permainan untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dan Arab*. Malang: Lisan Arabi, 2018.
- Machmudah, Umi, dan Abdul Wahab Rasyidi. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2019.
- Mujib, Fathul, dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press, 2011.
- . *Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab 2*. Jogjakarta: Diva Press, 2011.
- Prawiladilaga, Dewi Salma. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Prihantoro, Agung. *100 Games For Teaching English*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Riduwan, Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media pembelajaran bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sunyoto, D. *Metode dan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service), 2013.
- Zariah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

شبكة الإنترنت

بن عيسى، يزيد. "وسائل المعينة التقليدية." *وسائل المعينة التقليدية / تعلم اللغة العربية* (blog). الوصول إليها ٦ فبراير ٢٠٢١.

<http://qurandusturuna.blogspot.com/p/mukadimah.html>.

السعو، صابرين. "الوسائل التعليمية الحديثة والتقليدية." *موضوع. الوصول إليها ٦ فبراير ٢٠٢١*. <https://mawdoo3.com/>. الوسائل التعليمية الحديثة والتقليدية.

"KMA No. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah." Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2019.

Larasati, Rinu. "Media Pembelajaran Konvensional Dan Modern." *ChemRin* (blog). Diakses 7 Februari 2021.

<https://civitas.uns.ac.id/rinularasati/tag/media-pembelajaran-konvensional-dan-modern/>.

Penerbit Deepublish. "13 Cara Membuat Judul Buku & Novel Yang Bagus Serta Menarik." *Penerbit Deepublish* (blog), 5 November 2020.

<https://penerbitdeepublish.com/judul-buku-novel/>.

Umi Hanifah, M.Pd.I Prodi PBA Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel. "Umi Hanifah, M.Pd.I Prodi PBA Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel."

Diakses 22 Mei 2020. <https://umihanifahtarbiyah.wordpress.com/>.

الملاحق



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-52/Ps/HM.01/4/2021

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Ketua MGMP Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Kota Malang

di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan adanya penulisan tesis, kami menganjurkan mahasiswa dibawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin pengambilan data bagi mahasiswa kami:

Nama : Sholikah Mi'rotin
NIM : 19720130
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd
2. Dr. Zakiyah Arifa, M.Pd
Judul Penelitian : إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية
لكتاب اللغة العربية في المدرسة المتوسطة

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb



Malang, 19 April 2021

Direktur

Umi Surachmah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP) BAHASA ARAB
MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) KOTA MALANG
ALAMAT: Jl. Bandung 07 Kota Malang (0341) 587087

SURAT KETERANGAN

Nomor : 09/MGMP/MTs/KotaMalang/2021

Assalamualaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lukman Chakim, S.Pd, M.Pd.
Jabatan : Ketua MGMP Bahasa Arab MTs Kota Malang
Alamat Kantor : MTsN 1 Kota Malang, Jalan Bandung 07 Kota Malang

Dengan ini menerangkan bahwa:

Mahasiswa/i Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tersebut di bawah ini:

Nama : Sholikhah Mi'rotin
NIM : 19720130
Jurusan : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Telah melakukan penelitian pada guru-guru Bahasa Arab yang tergabung dalam MGMP Bahasa Arab Kota Malang sejak tanggal 17 April 2021 sampai dengan 8 Mei 2021.

Kegiatan tersebut untuk mendapatkan data-data yang dipergunakan sebagai bahan penyusunan Tesis dengan judul:

إعداد كتاب اللعبة اللغوية القائم على الوسائل التقليدية لكتاب اللغة العربية

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Wassalamualaykum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Malang, 16 Juni 2021

Ketua MGMP Bahasa Arab



Lukman Chakim, S.Pd, M.Pd.

NIP. 197605192007101002

Pembelajaran bahasa Arab di kelas terkesan membosankan? Atau siswa masih kesulitan dalam memahami bahasa Arab?

Sekarang guru tidak perlu risau lagi, jika sudah membaca buku ini.

Buku ini menyajikan berbagai macam permainan bahasa yang disusun secara sistematis sesuai dengan tema pembelajaran bahasa Arab kelas VII. Di dalamnya mencakup empat keterampilan bahasa, yaitu keterampilan mendengar (*istima'*), keterampilan berbicara (*kalam*), keterampilan membaca (*qira'ah*), dan keterampilan menulis (*kitabah*). Selain itu, setiap permainan terdapat tujuan permainan, durasi waktu, sifat permainan, bahan yang dibutuhkan, persiapan, dan prosedur permainan. Dengan demikian guru akan mudah dalam menerapkan permainan, dan tidak perlu membuang-buang waktu untuk memikirkan apakah permainan yang akan digunakan cocok atau tidak.

Setelah selesai membaca buku ini, guru mampu menyampaikan materi bahasa Arab dengan interaktif, kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, dan mampu mengatasi permasalahan siswa dalam belajar di kelas. Selamat mencoba!



Sholikhah Mirotin

Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa Arab

Sholikhah Mirotin



Permainan Bahasa

untuk

Pembelajaran Bahasa Arab







- Terdapat 24 ragam permainan
- Dilengkapi dengan ilustrasi penuh warna



Petunjuk Penggunaan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menggunakan buku ini, antara lain:

1. Menentukan materi yang akan diajarkan kepada siswa dan mengetahui tujuan yang akan dicapai.
2. Memilih permainan yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.
3. Baca buku ini dengan fokus dan konsentrasi agar memahami maksud dari permainan yang akan digunakan.
4. Guru dapat memodifikasi permainan sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas.
5. Perlu diingat, permainan bahasa digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran, bukan mengevaluasi hasil belajar siswa.
6. Ini adalah buku "permainan bahasa", wajar jika setiap permainan terdapat pemenang dan kalah.
7. Makna gambar:

- | | | | |
|----|---|---|------------------------|
| a. |  | : | <i>Maharah Istima'</i> |
| b. |  | : | <i>Maharah Kalam</i> |
| c. |  | : | <i>Maharah Qira'ah</i> |
| d. |  | : | <i>Maharah Kitabah</i> |







Bisik Berantai

A. Tujuan Permainan

1. Siswa dapat melafalkan kalimat dengan baik dan benar.
2. Siswa dapat menirukan kalimat yang telah didengar.

B. Durasi Waktu

35 menit

C. Sifat Permainan

Kelompok

D. Bahan/Peralatan

Kartu, stopwatch.

E. Materi Permainan

• الْحَمَامُ مُنَّسِخٌ	• الْقَلَمُ فِي الْحَقِيبَةِ
• الْمُدْرِسُ مَاهِرٌ	• الْمُصْبَحُ فَرَقَ الْمَكْتَبِ
• الْمَكْتُبُ طَوِيلٌ	• الْمُقْلَمَةُ فِي الرَّفِّ
• الطَّالِبُ نَشِيطٌ	• الْفَصْلُ كَبِيرٌ

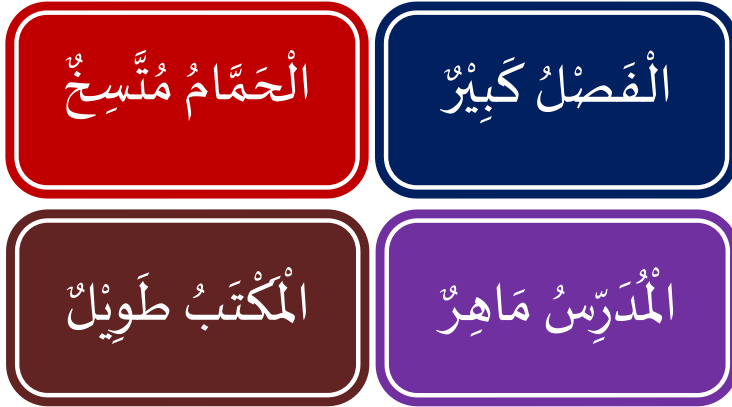
Dikutip dari buku Bahasa Arab Kelas VII, Faruq Baharudin, 2020.



F. Persiapan Permainan

1. Guru membuat kartu yang berisi tentang kalimat-kalimat yang akan digunakan sebagai Bahan/Peralatan bisik berantai.
2. Guru juga dapat membuat daftar kalimat di kertas HVS.

Contoh kartu:



G. Prosedur Permainan

1. Siswa dibagi menjadi 3-4 kelompok.
2. Siswa diatur agar berdiri dan berbaris lurus ke belakang.
3. Setiap kelompok diberi waktu 5 menit.
4. Guru memberikan pesan singkat kepada siswa yang berada di barisan paling belakang.
5. Siswa tersebut membisikkan kalimat kepada teman berikutnya yang ada di depannya, sampai pada teman yang berada di barisan paling depan.
6. Siswa yang paling depan menyampaikan pesan yang diterima dari temannya kepada guru.

7. Siswa bisa berganti posisi dengan teman yang lainnya, kemudian guru memberikan pesan selanjutnya sampai waktu habis.
8. Guru membandingkan hasil setiap kelompok dan menentukan kelompok yang paling banyak berhasil menangkap pesan dengan benar.
9. Kelompok yang memenangkan permainan mendapatkan hadiah, sedangkan kelompok yang kalah mendapatkan hukuman yang mendidik sesuai dengan kesepakatan.

H. Contoh Permainan





Menyambar Penghapus

A. Tujuan Permainan

1. Siswa dapat menjawab pertanyaan secara lisan dengan menggunakan bahasa Arab sesuai dengan gambar yang diperlihatkan.
2. Melatih ketangkasan siswa.

B. Durasi Waktu

30 menit

C. Sifat Permainan

Kelompok

D. Bahan/Peralatan

Kartu gambar, daftar pertanyaan, meja, penghapus.

E. Materi Permainan

هَلْ	
مِثَالٌ : هَذَا / فَصْلٌ / صَغِيرٌ / كَبِيرٌ	
نَعَمْ، هُوَ صَغِيرٌ	هَلْ هَذَا الْفَصْلُ صَغِيرٌ؟
لَا، هُوَ كَبِيرٌ	
أَيْنَ	
مِثَالٌ : الْقَاعَةُ / فَوْقَ غُرْفَةِ الْمُدَرِّسِينَ	



أَيْنَ الْقَاعَةُ؟	الْقَاعَةُ فَوْقَ غُرْفَةِ الْمُدْرِسِينَ
مِنْ أَيْنَ	
مِثَالٌ: أَنْتَ / أَنَا / مِنَ الْمَعْمَلِ	
مِنْ أَيْنَ أَنْتَ؟	أَنَا مِنَ الْمَعْمَلِ

Dikutip dari buku Bahasa Arab Kelas VII, Faruq Baharudin, 2020.

F. Persiapan Permainan

1. Guru menyiapkan kartu gambar beserta daftar pertanyaan.
2. Guru mempersiapkan meja di depan kelas.
3. Guru menyiapkan satu penghapus yang akan diperebutkan oleh siswa untuk mendapatkan kesempatan membuat kalimat sesuai dengan gambar yang dilihat.

Contoh kartu gambar:





Contoh pertanyaan:

١. أَيْنَ عُرْفَةُ رَئِيسِ الْمَدْرَسَةِ؟
٢. أَيْنَ الْمَيْدَانُ؟
٣. هَلْ هَذَا الْقَصْلُ نَظِيفٌ؟
٤. مِنْ أَيْنَ أَنْتَ؟

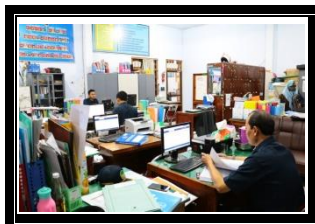
G. Prosedur Permainan

1. Guru menjelaskan peraturan permainan dan membagi siswa menjadi 4 tim.
2. Permainan dilakukan 3 sesi, dan setiap sesi diberi waktu 10 menit. Sesi pertama yaitu tim 1 dan tim 2, sedangkan sesi kedua yaitu tim 3 dan tim 4. Jika semua tim sudah bermain, maka diadakan sesi ke-3 atau babak final yang terdiri dari tim pemenang dari sesi pertama melawan dengan tim pemenang dari sesi kedua.
3. Setiap tim mengirimkan satu anggota ke depan dan mereka berdiri saling berhadapan.
4. Guru mulai mengeluarkan satu kartu gambar, dan mengajukan pertanyaan.

5. Perwakilan tim yang pertama kali menyentuh penghapus harus menjawab pertanyaan guru. Jika jawabannya benar (sesuai dengan gambar) maka akan mendapatkan 1 poin. Namun, jika salah menjawab, maka tim lawan boleh menyentuh penghapus, dan berkesempatan untuk membuat kalimat dengan benar.
6. Setiap perwakilan kembali ke tim mereka masing-masing, dan mengirimkan kembali satu siswa ke depan untuk pertanyaan selanjutnya.
7. Guru melanjutkan permainan sampai batas waktu yang ditentukan. Dan alangkah baiknya jika semua siswa mendapat kesempatan untuk berpartisipasi mewakili timnya.
1. Tim pemenang adalah yang dapat mengalahkan tim lawan pada sesi babak final. Guru bisa memberikan hadiah kepada pemenang sebagai tanda apresiasi, dan yang kalah mendapat hukuman yang mendidik.

H. Contoh permainan

- Guru mengeluarkan kartu sambil bertanya:



أَيْنَ غُرْفَةُ رَئِيسِ الْمَدْرَسَةِ؟

- Siswa yang menyentuh penghapus pertama kali menjawab:

غُرْفَةُ رَئِيسِ الْمَدْرَسَةِ جَانِبَ غُرْفَةِ الشُّؤُونِ الْإِدَارِيَّةِ

- Pergantian pemain. Kemudian guru kembali mengeluarkan kartu dan bertanya:



مِنْ أَيْنَ أَنْتَ؟

- Siswa yang menyentuh penghapus pertama kali menjawab:

أَنَا مِنَ الْمَسْجِدِ





Tusuk Kata

A. Tujuan Permainan

1. Siswa dapat mengklasifikasikan jenis kata fasilitas madrasah, kata sifat, huruf jar, dan kata keterangan tempat.
2. Mengingat materi yang telah dipelajari.

B. Durasi Waktu

20 menit

C. Sifat Permainan

Kelompok

D. Bahan/Peralatan

Lidi, kertas manila, solatip, pulpen.

E. Materi Permainan

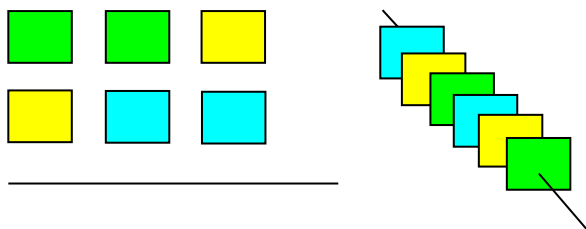
غُرْفَةُ رَئِيسِ الْمَدْرَسَةِ وَسَطَ الْمَدْرَسَةِ. هِيَ بَيْنَ غُرْفَةِ الْمُدْرِسِ وَغُرْفَةِ
الشُّؤُونِ الْإِدَارِيَّةِ. وَمَسْجِدُ الْمَدْرَسَةِ كَبِيرٌ جَدًّا. هُوَ جَانِبَ الْمَكْتَبَةِ. الْفَصْلُ
السَّابِعُ فِي الطَّلَاقِ السُّفْلِيِّ. وَالْفَصْلُ الثَّامِنُ وَالْتَّاسِعُ فِي الطَّلَاقِ الْعُلْوِيِّ.
بُسْتَانُ الْمَدْرَسَةِ أَمَامَ السَّاحَةِ. وَهُوَ بُسْتَانٌ جَمِيلٌ وَوَاسِعٌ.



F. Persiapan Permainan

1. Guru membuat potongan kotak-kotak kecil seperti potongan daging dari kertas manila.
2. Guru menyiapkan lidi dengan ukuran 15-20 cm sebanyak mungkin sesuai dengan jumlah kelompok dan jumlah klasifikasi jenis kata.
3. Guru menentukan teks bacaan yang menjadi Bahan/Peralatan analisis siswa.

Contoh potongan kotak dan lidi:



G. Prosedur Permainan

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (sesuai jumlah siswa). Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.
2. Guru membagikan teks bacaan, lidi, potongan kotak pada setiap kelompok.
3. Guru memberikan arahan tentang mekanisme permainan tusuk kata, dan batasan waktu.
4. Masing-masing kelompok memulai permainan dengan membaca teks bacaan.



5. Masing-masing kelompok mencari kata-kata yang ada dalam bacaan, mendiskusikan, kemudian mengklasifikasikan sesuai dengan jenis kata yang diminta guru. Misalnya tusuk 1 fasilitas sekolah, tusuk 2 kata sifat, tusuk 3 huruf *jar*.
6. Jika waktu habis, semua siswa harus berhenti beraktifitas.
7. Penilaian dilakukan dari antar kelompok.
8. Setiap kelompok mengirimkan dua perwakilan untuk membaca teks, dan membaca hasil diskusinya.
9. Kelompok penilai, melihat jumlah kata yang sudah diklasifikasikan, melihat adakah kata yang terlewatkan belum masuk pada klasifikasi, dan adakah kata yang salah tusuk.
10. Pemenangnya adalah kelompok yang memperoleh hasil tusuk kata terbanyak.
11. Kelompok yang memenangkan permainan mendapatkan hadiah, dan yang kalah mendapat hukuman yang mendidik.

H. Contoh Permainan

- Teks bacaan yang akan dianalisis siswa.

غُرْفَةُ رَئِيسِ الْمَدْرَسَةِ وَسَطَ الْمَدْرَسَةِ. هِيَ بَيْنَ غُرْفَةِ الْمُدْرَسِ وَغُرْفَةِ الشُّؤُونِ
الْإِدَارِيَّةِ. وَمَسْجِدُ الْمَدْرَسَةِ كَبِيرٌ جَدًّا. هُوَ جَانِبَ الْمَكْتَبَةِ. الْفَصْلُ السَّابِعُ فِي
الطَّابَقِ السُّفْلِيِّ. وَالْفَصْلُ الثَّامِنُ وَالْتَّاسِعُ فِي الطَّابَقِ الْعُلْوِيِّ. بُسْتَانُ الْمَدْرَسَةِ
أَمَامَ السَّاحَةِ. وَهُوَ بُسْتَانٌ جَمِيلٌ وَوَاسِعٌ.

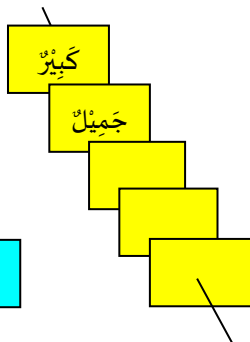


- Siswa menentukan fasilitas madrasah, kata sifat, huruf *jar* yang terdapat dalam bacaan. Kemudian ditulis pada kertas yang sudah dipotong kotak.

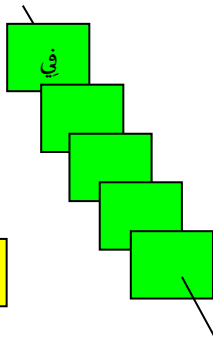
(Tusuk fasilitas sekolah)



(Tusuk sifat)



(Tusuk huruf jar)



Alternatif: untuk cara praktis, guru dapat membuat gambar tusuk kata dikertas HVS tanpa harus memotongnya. Sehingga teks bacaan dan tusuk kata berada dalam 1 lembar kertas.





Word Net

A. Tujuan Permainan

1. Siswa dapat memilih kata sifat dengan tepat untuk benda yang disifati.
2. Siswa dapat menyusun kalimat dengan susunan gramatikal *mubtada'* dan *khobar*.
3. Siswa dapat mengingat kembali kosakata yang dipelajari.

B. Durasi Waktu

10 menit

C. Sifat Permainan

Berpasangan

D. Bahan/Peralatan

Lembar pertanyaan.

E. Materi Permainan

- ✚ Naat adalah kata yang memberi **sifat** pada kata yang ada di depannya.
- ✚ Man'ut adalah kata yang **disifati**.

No	Contoh	Man'ut	Na'at
1	تَلْمِيذٌ نَّشِيطٌ	تَلْمِيذٌ	نَّشِيطٌ



2	مَكْتَبَةٌ كَبِيرَةٌ	مَكْتَبَةٌ	كَبِيرَةٌ
---	----------------------	------------	-----------

- ✚ Mubtada' adalah kata benda (*isim*) yang berada di awal kalimat yang berkedudukan sebagai **subyek**.
- ✚ Khabar adalah kata yang berada setelah mubtada' yang berkedudukan sebagai **predikat**.

No	Contoh	Mubtada'	Khabar
1	الْمُقَصِّفُ جَدِيدٌ	الْمُقَصِّفُ	جَدِيدٌ
2	الْمَيْدَانُ أَمَامَ الْمَعْمَلِ	الْمَيْدَانُ	أَمَامَ الْمَعْمَلِ

Dikutip dari buku Bahasa Arab Kelas VII, Faruq Baharudin, 2020.

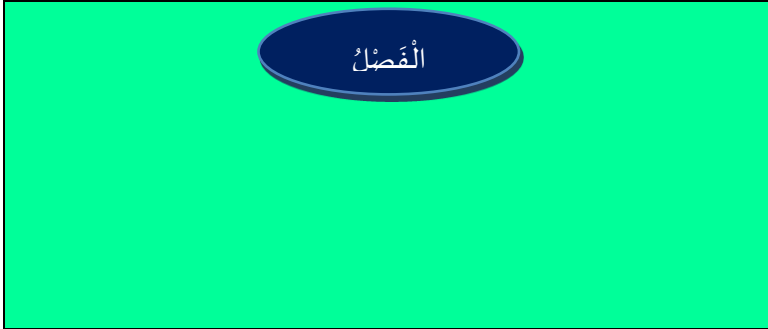
F. Persiapan Permainan

Pada permainan ini guru cukup menyiapkan lembar pertanyaan.

Contoh lembar pertanyaan *na'at* dan *man'ut*:



Contoh lembar pertanyaan *mubtada' khabar*:



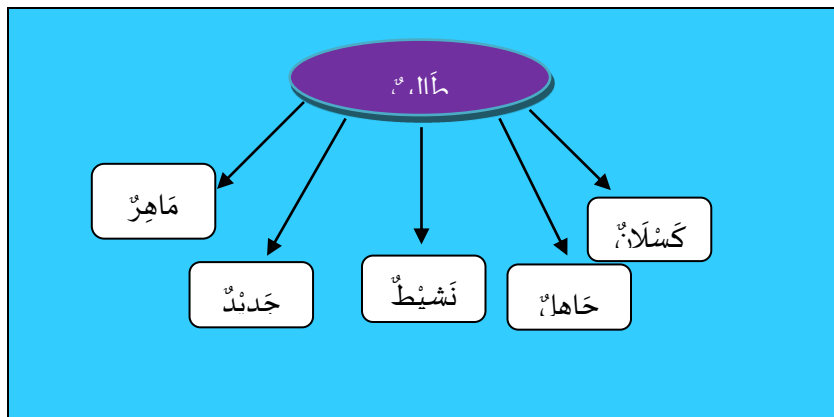
G. Prosedur Permainan

1. Guru meminta siswa untuk mencari pasangan.
2. Guru membagikan lembar pertanyaan.
3. Guru menjelaskan cara mengisi lembar pertanyaan.
4. Siswa diberi waktu 10 menit untuk mengerjakan.
5. Setiap pasangan harus memperluas kata sifat (*na'at*) sebanyak-banyaknya jika pertanyaannya berupa kata benda (*man'ut*), dan memperluas *khabar* sebanyak-banyaknya jika pertanyaannya berupa *mubtada'*.
6. Pemenang permainan adalah pasangan yang menuliskan kosakata paling banyak dan cocok dengan yang ditanyakan.
7. Pasangan siswa yang memenangkan permainan mendapatkan hadiah, dan yang kalah mendapat hukuman yang mendidik.

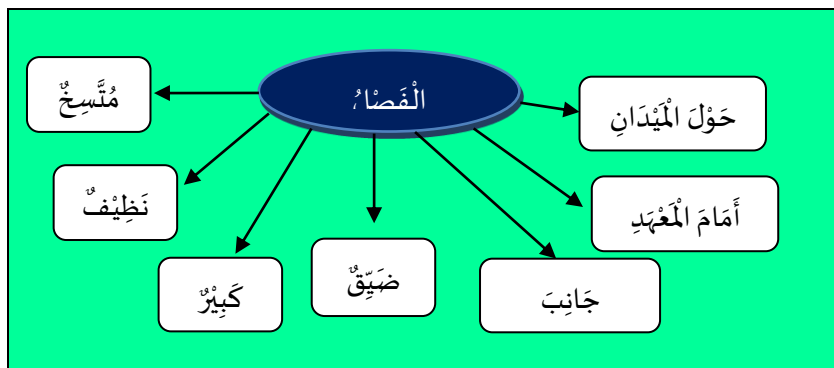


H. Contoh Permainan

Na'at dan Man'ut



Mubtada' Khabar



ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN AHLI MATERI

Penyusunan Buku Permainan Bahasa untuk Buku Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Kota Malang

Kepada Yth: Prof. Drs. Muhaiban

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan Tesis untuk menyelesaikan S2 Magister Pendidikan Bahasa Arab (MPBA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti akan membuat produk berupa "Buku Permainan Bahasa untuk Buku Bahasa Arab pada Madrasah Tsanawiyah Kota Malang".

Sehubungan dengan keperluan tersebut, agar produk ini benar-benar menjadi sarana penunjang yang mampu memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, maka peneliti memohon kesediaan Ibu sebagai AHLI MATERI meluangkan sedikit waktu untuk memberikan tanggapan tentang ketepatan isi materi dari buku yang sedang peneliti buat dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan dalam angket.

Adapun skala penilaian yang digunakan adalah:

- a. Skor 1 : sangat tidak setuju, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2 : kurang setuju, kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3 : cukup setuju, cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- d. Skor 4 : setuju, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- e. Skor 5 : sangat setuju, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Jawaban, komentar, maupun saran dari Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas produk buku yang peneliti kembangkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nama Ahli Materi : *

☒ Prof. Drs. Muhaiban

Penilaian dari Sisi Pembelajaran

1. Permainan disusun berdasarkan tema pelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

2. Permainan yang ada dapat melatih keterampilan bahasa Arab siswa *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

3. Permainan yang ada dapat menambah variasi dalam media pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

4. Permainan memfokuskan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

5. Permainan yang ada dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

6. Kesesuaian tujuan permainan dengan tujuan pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

7. Kesesuaian pemilihan permainan untuk setiap keterampilan bahasa *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Penilaian dari Sisi Permainan

1. Permainan yang ada merupakan jenis permainan bahasa *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

2. Buku permainan mudah difahami *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

3. Kejelasan tujuan permainan *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

4. Kejelasan isi permainan *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

5. Permainan yang disusun menarik dan menyenangkan *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

6. Kemudahan permainan *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

7. Kesesuaian estimasi waktu permainan *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Penilaian dari Sisi Bahasa

1. Bahasa yang dipakai mudah dipahami *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

2. Kesesuaian tatanan bahasa *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

3. Ketepatan dalam pemakaian ungkapan bahasa *

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

Bagian Tanpa Judul

Kesimpulan dan saran dari ahli materi: *

Kesimpulan: Valid dengan perbaikan.

Saran:

Setiap Permainan sebaiknya berisi komponen berikut:

1. Tujuan, 2. Durasi, 3. Sifat, 4. Bahan/Peralatan, 5. Materi Permainan, 6. Persiapan, 7. Prosedur, 8. Contoh.

Setiap Permainan yang mengandung status Kalah atau menang, dalam aturan permainan sebaiknya disebutkan Reward dan Punishman

.....

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN AHLI DESAIN

Penyusunan Buku Permainan Bahasa untuk Buku Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Kota Malang

Kepada Yth: Dr. Moch. Wahib Dariyadi, M.Pd.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan Tesis untuk menyelesaikan S2 Magister Pendidikan Bahasa Arab (MPBA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti akan membuat produk berupa "Buku Permainan Bahasa untuk Buku Bahasa Arab pada Madrasah Tsanawiyah Kota Malang".

Sehubungan dengan keperluan tersebut, agar produk ini benar-benar menjadi sarana penunjang yang mampu memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, maka peneliti memohon kesediaan Bapak sebagai AHLI DESAIN meluangkan sedikit waktu untuk memberikan tanggapan tentang ketepatan desain dari buku yang sedang peneliti buat dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan dalam angket.

Adapun skala penilaian yang digunakan adalah:

- a. Skor 1 : sangat tidak setuju, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2 : kurang setuju, kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3 : cukup setuju, cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- d. Skor 4 : setuju, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- e. Skor 5 : sangat setuju, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Jawaban, komentar, maupun saran dari Bapak akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas produk buku yang peneliti kembangkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nama Ahli Desain: *

☒ Dr. Moch. Wahib Dariyadi, M.Pd.

Tampilan dan Cover Buku

a. Skor 1 : sangat tidak setuju, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.

- b. Skor 2 : kurang setuju, kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
c. Skor 3 : cukup setuju, cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
d. Skor 4 : setuju, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
e. Skor 5 : sangat setuju, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

1. Desain buku menarik *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Pemilihan Gambar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Pemilihan Warna *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Tulisan pada cover jelas dan mudah dibaca *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Pemilihan font pada cover *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Cover mampu menggambarkan isi buku *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Sinopsis pada cover belakang *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Isi Buku

- a. Skor 1 : sangat tidak setuju, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2 : kurang setuju, kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3 : cukup setuju, cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- d. Skor 4 : setuju, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- e. Skor 5 : sangat setuju, sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

1. Penggunaan font dan size (jenis dan ukuran) *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Tulisan jelas dan mudah dibaca *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Penulisan benar dan konsisten *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Layout dan tata letak *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Ilustrasi dan gambar menarik *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Ilustrasi dan gambar bermakna *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Ketepatan dalam memilih ilustrasi dan gambar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

8. Ketepatan dalam memilih warna untuk isi buku *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bagian Tanpa Judul

Kesimpulan dan saran dari ahli desain: *

1. Desain Terlalu kaku untuk bentuk buku pendamping, karena ini buku dengan tingkat refreshing tinggi lebih baik desain ditingkatkan dengan warna kontras, misalkanya warna yang nyala, dan dibedakan antara babnya
2. Font terlalu resmi dan terkesan kaku, bisa mempergunakan font yang membangkitkan daya baca
3. Merapikan penulisan antara lain pada bagian sebelum dan sesudah :
4. Kontras teks kurang misalkan pada halaman 59 bagian bawah, mungkin warna coklat dengan warna teks hitam kurang bagus, bisa diubah warnanya lebih dimudahkan.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN GURU BAHASA ARAB

Penyusunan Permainan Bahasa untuk Buku Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Kota Malang

Nama Responden:

7 jawaban

Mamlu'atun Nichayah

Ningrum Wulandari

Faj'riyatuz Zahroh

Qurroti A'yun, M.Pd

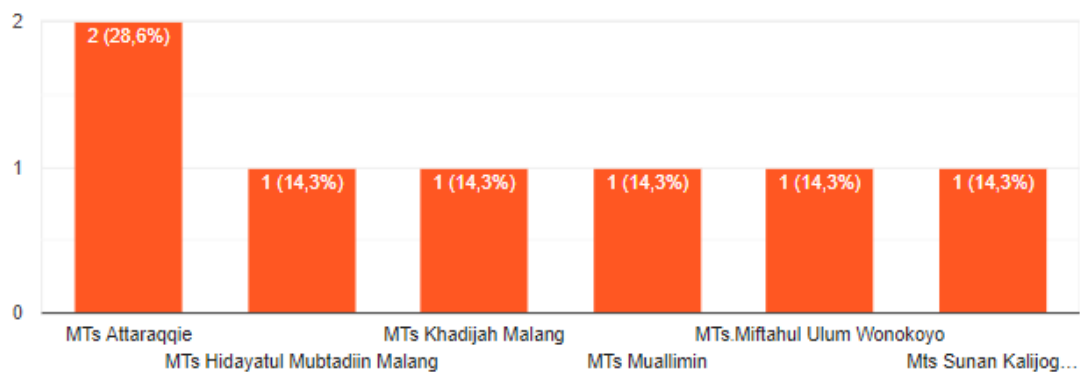
Aini Syifa Kurnia Wahyu

Lilik Maziyah

Nur Ahmad F.

Tempat Mengajar:

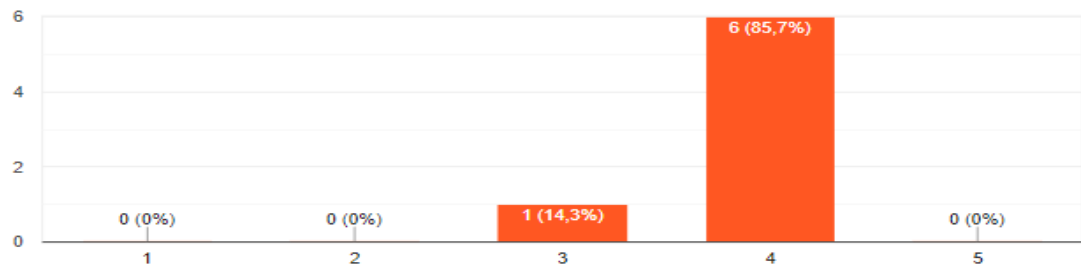
7 jawaban



A. Tampilan dan Cover Buku

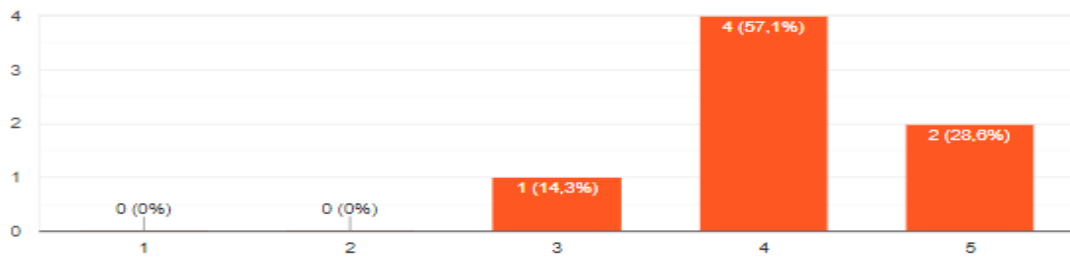
1. Desain buku menarik

7 jawaban



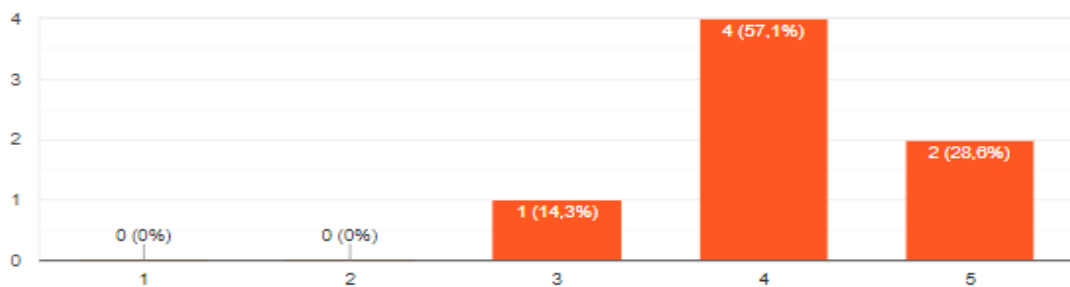
2. Pemilihan Gambar

7 jawaban



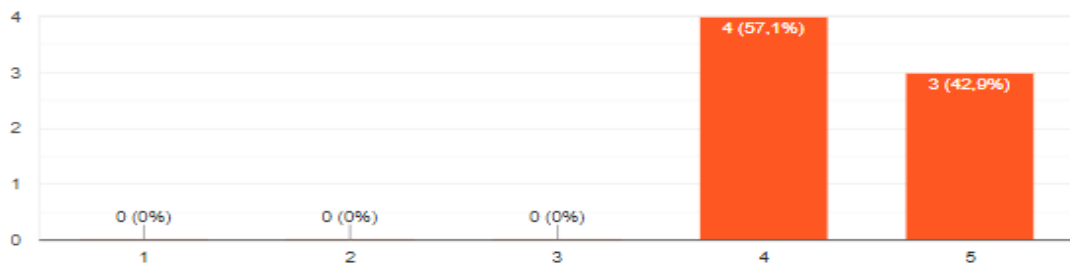
3. Pemilihan Warna

7 jawaban



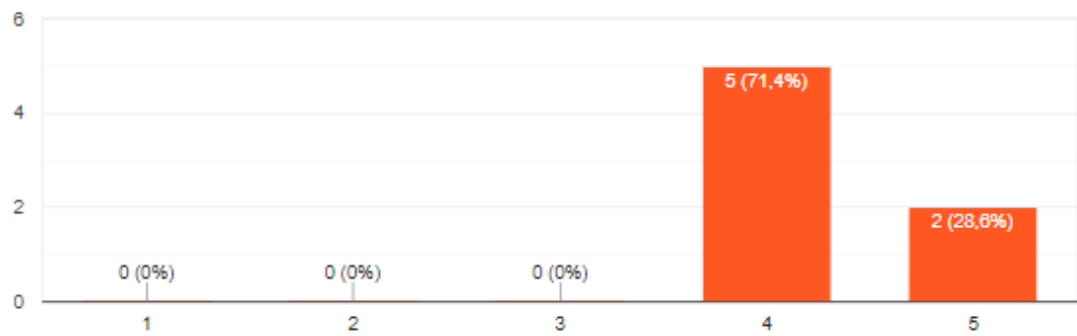
4. Tulisan pada cover jelas dan mudah dibaca

7 jawaban



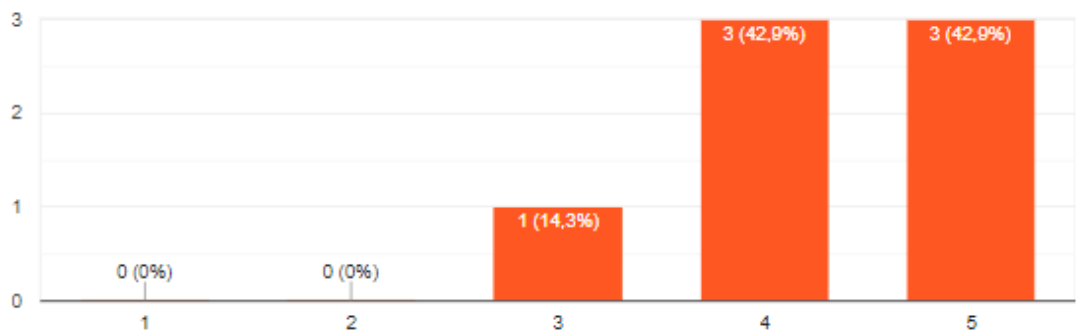
5. Pemilihan font pada cover

7 jawaban



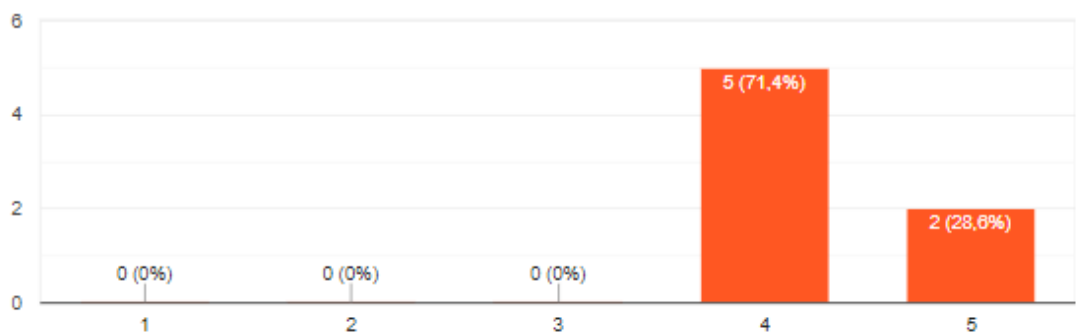
6. Cover mampu menggambarkan isi buku

7 jawaban



7. Sinopsis pada cover belakang

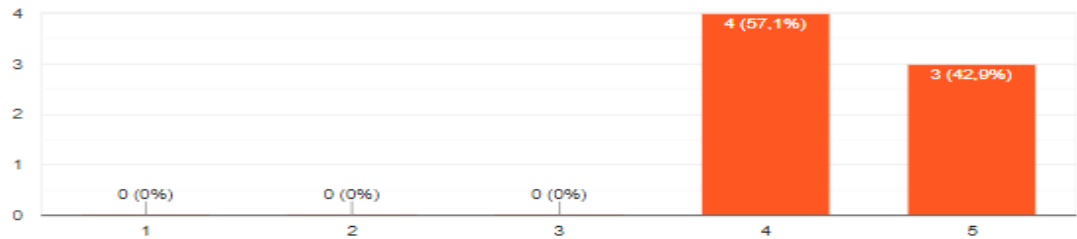
7 jawaban



B. Isi Buku

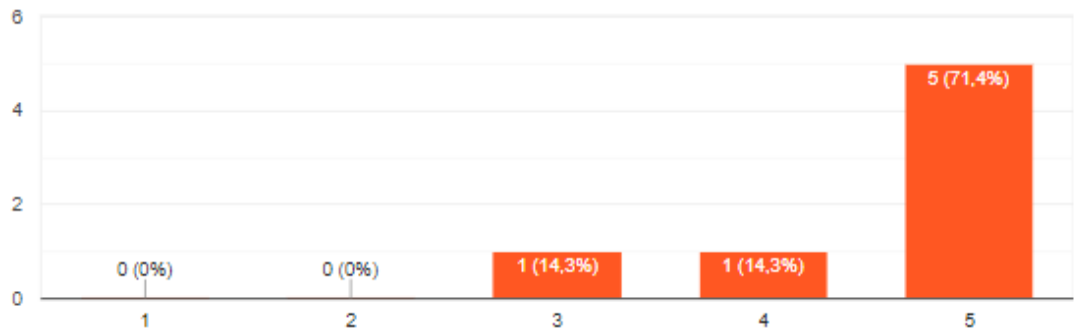
1. Penggunaan font dan size (jenis dan ukuran)

7 jawaban



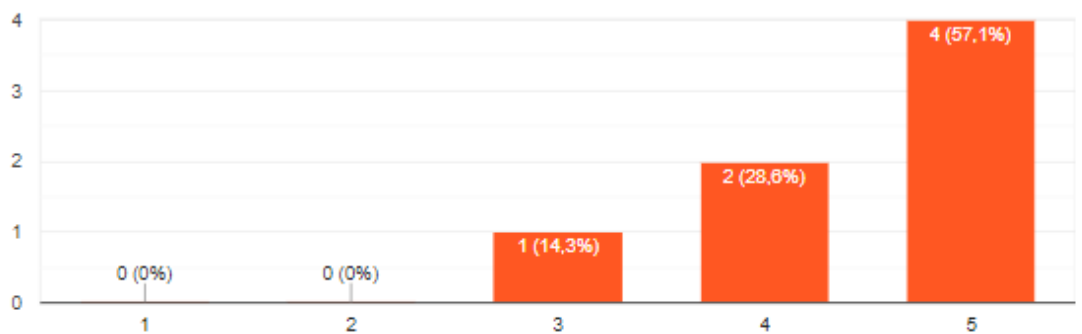
2. Tulisan jelas dan mudah dibaca

7 jawaban



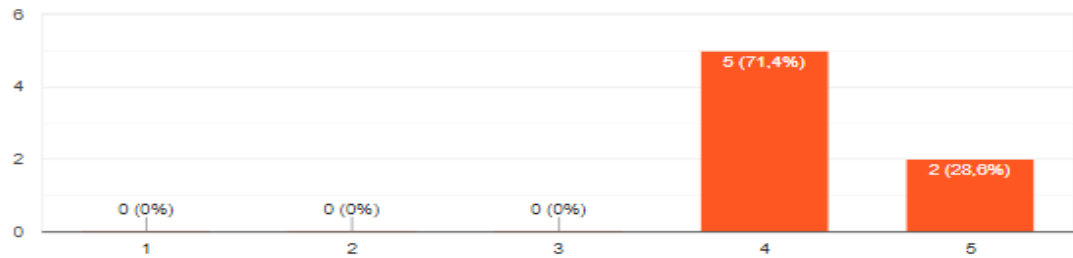
3. Penulisan benar dan konsisten

7 jawaban



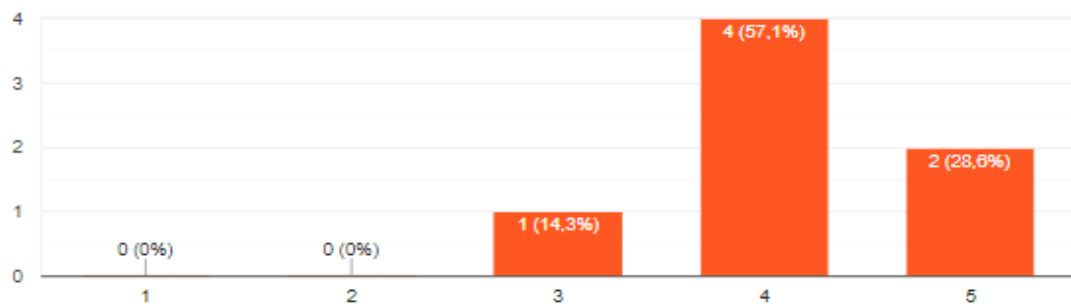
4. Layout dan tata letak

7 jawaban



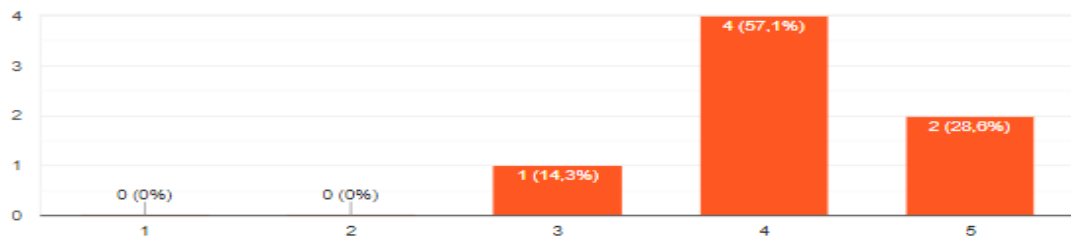
5. Ilustrasi dan gambar menarik

7 jawaban



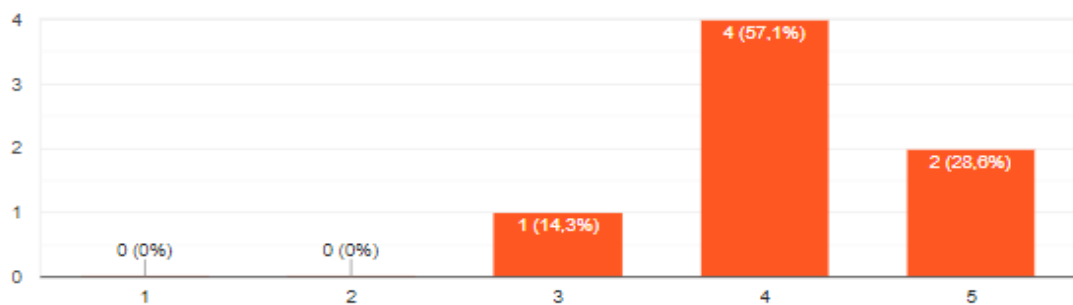
6. Ilustrasi dan gambar bermakna

7 jawaban



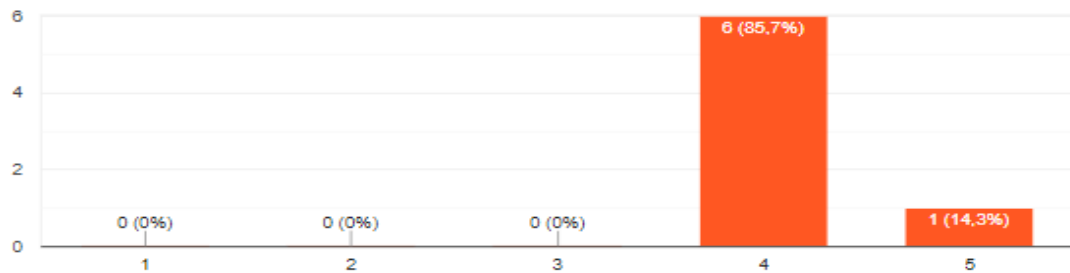
7. Ketepatan dalam memilih ilustrasi dan gambar

7 jawaban



8. Ketepatan dalam memilih warna untuk isi buku

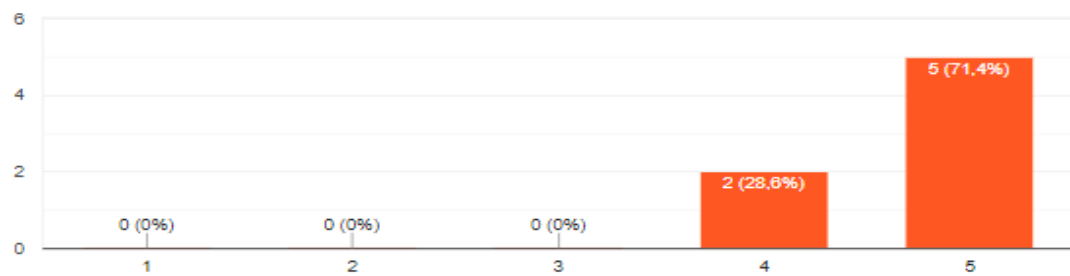
7 jawaban



C. Penilaian dari Sisi Pembelajaran

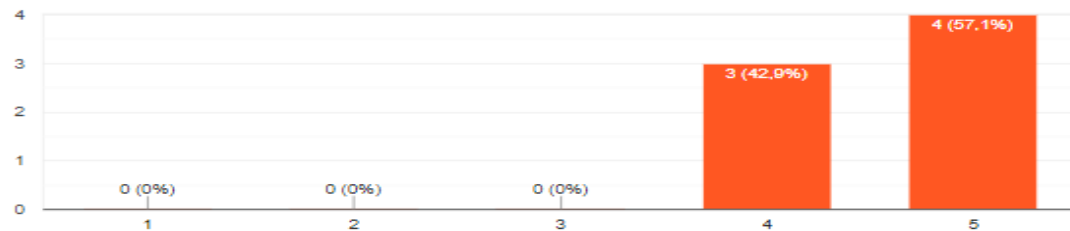
1. Permainan disusun berdasarkan tema pelajaran

7 jawaban



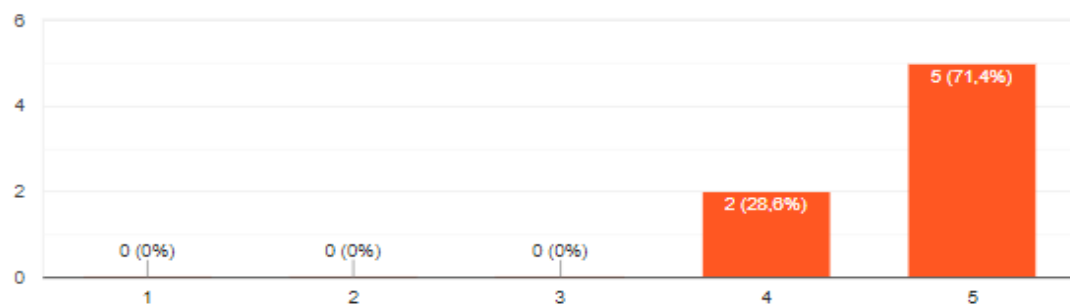
2. Permainan yang ada dapat melatih keterampilan bahasa Arab siswa

7 jawaban



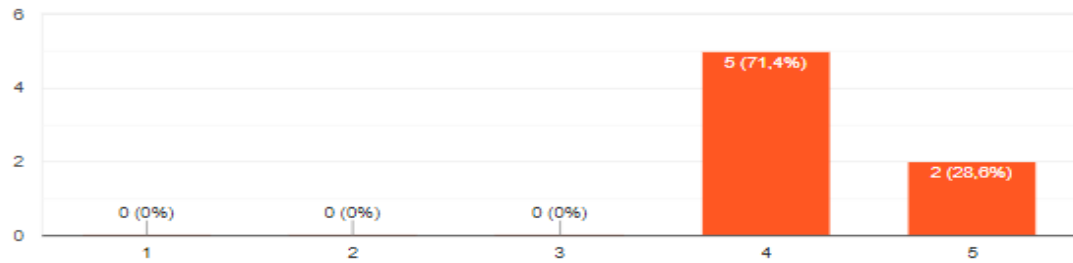
3. Permainan yang ada dapat menambah variasi dalam media pembelajaran

7 jawaban



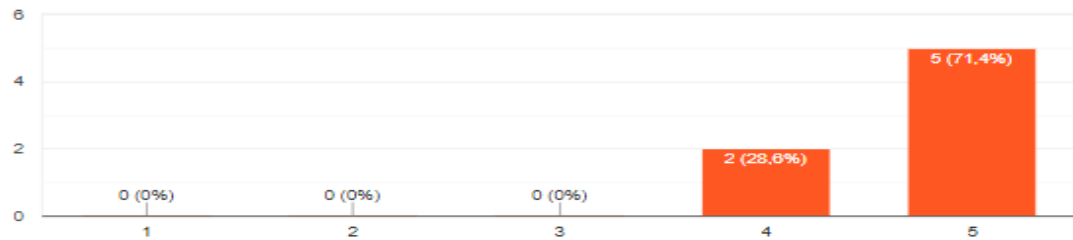
4. Layout dan tata letak

7 jawaban



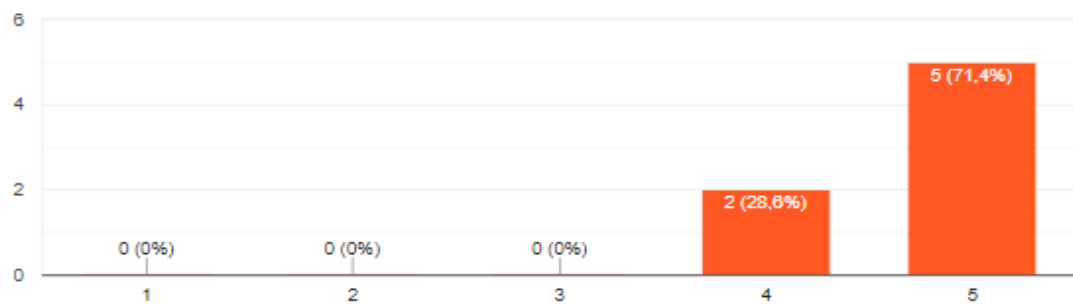
5. Kesesuaian tujuan permainan dengan tujuan pembelajaran

7 jawaban



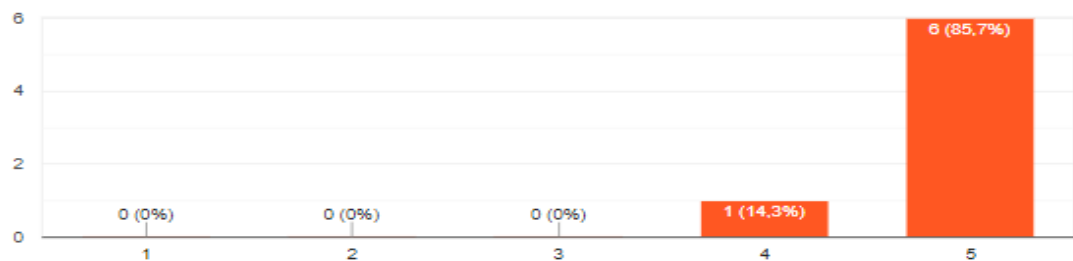
6. Kesesuaian pemilihan permainan untuk setiap keterampilan bahasa

7 jawaban



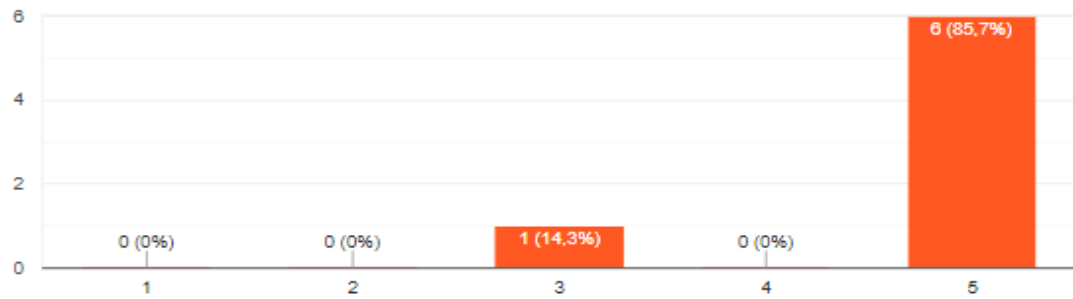
7. Permainan yang ada merupakan jenis permainan bahasa

7 jawaban



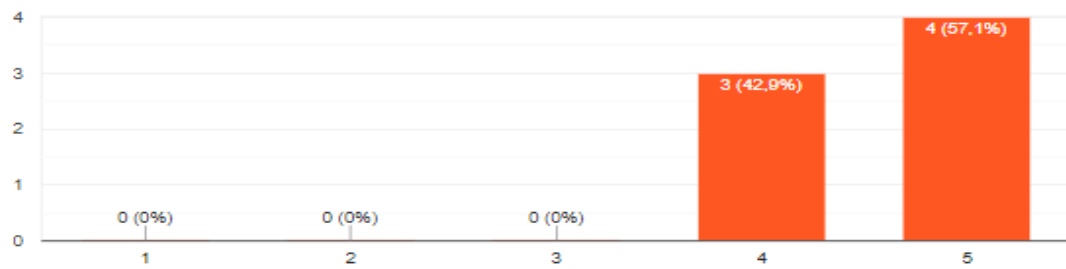
8. Buku permainan mudah difahami

7 jawaban



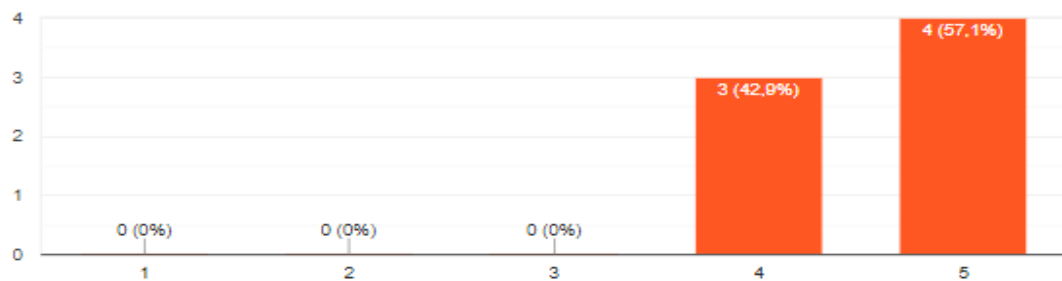
9. Kejelasan tujuan permainan

7 jawaban



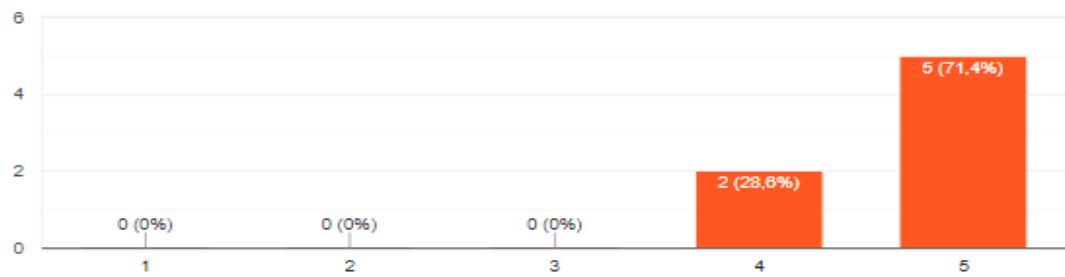
10. Kejelasan isi permainan

7 jawaban



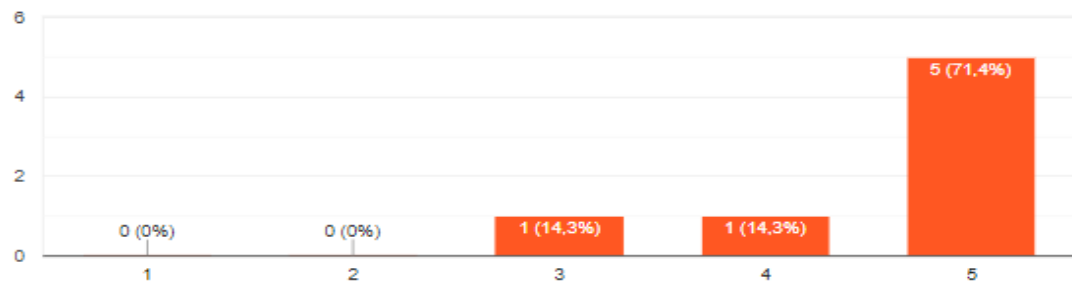
11. Permainan yang disusun menarik dan menyenangkan

7 jawaban



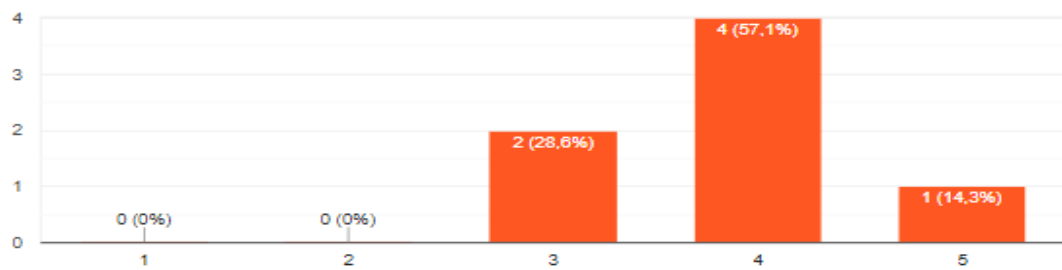
12. Kemudahan permainan

7 jawaban



13. Kesesuaian estimasi waktu permainan

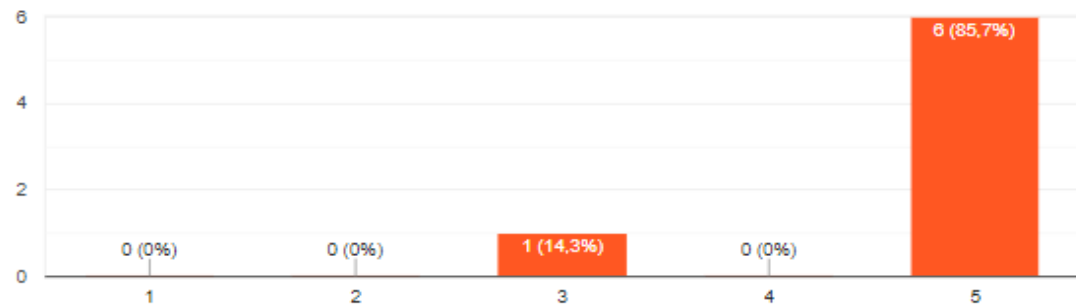
7 jawaban



D. Penilaian dari Sisi Bahasa

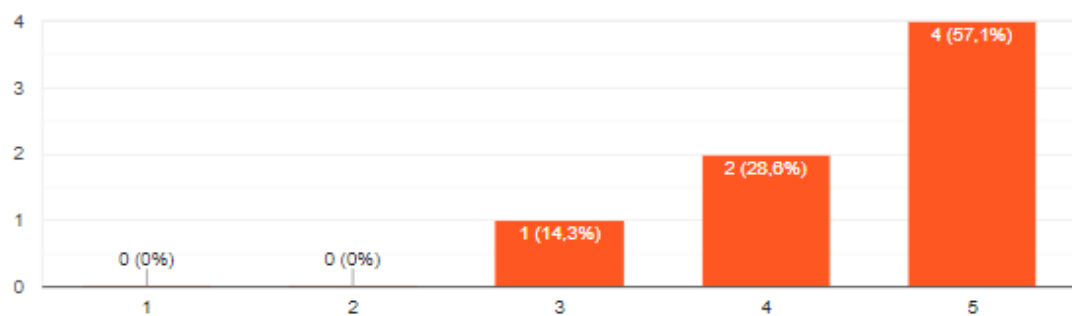
1. Bahasa yang dipakai mudah dipahami

7 jawaban



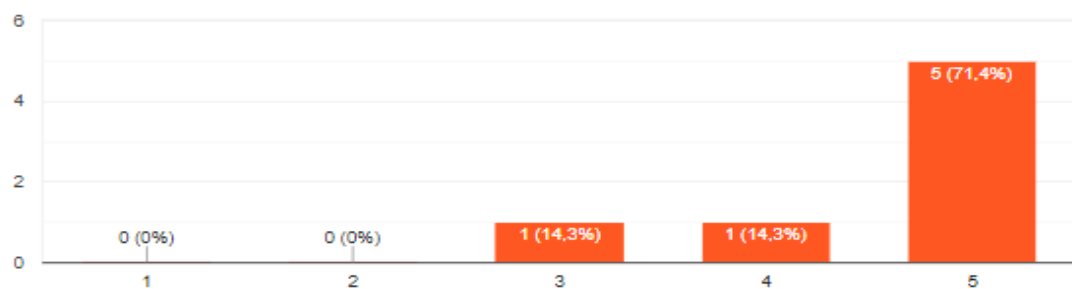
2. Kesesuaian tatanan bahasa

7 jawaban



3. Ketepatan dalam pemakaian ungkapan bahasa

7 jawaban



Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan Saran:

7 jawaban

Buku ini sangat sangat membantu bagi tenaga pengajar yang masih terbilang 'awam' seperti saya, yang terkadang masih sering kebingungan bagaimana membuat suasana belajar mengajar tidak terkesan monoton.
Semoga banyak pula tenaga pengajar yang terbantu dengan hadirnya buku ini. Sukses terus untuk penulis, semangat untuk melahirkan karya-karya luar biasa lainnya :).

Semoga bermakna dan bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran bahasa arab

Bukunya sangat menarik dan juga sangat bermanfaat untuk guru dalam mengembangkan pembelajaran bahasa arab di kelas. Mungkin untuk durasi permainan estimasi setiap pengguna (guru) bisa berbeda walaupun sudah ditentukan kisaran waktunya oleh penulis, karena keadaan dan kemampuan siswa yg berbeda-beda. Tp secara keseluruhan buku ini bagus dan sangat bermanfaat.

Buku Permainan ini sesuai dengan Buku Ajar

Ide2 permainan sangat bagus dan kreatif dan yang terpenting tepat sasaran...siip 🍷

Jenis permainan mudah dan menyenangkan

Bukunya bagus, menginspirasi

80 dari 100 poin

Nama

/ 0

Mahmud Helmy

✓ الكلمة "غرفة الجلوس" بمعنى

5 / 5



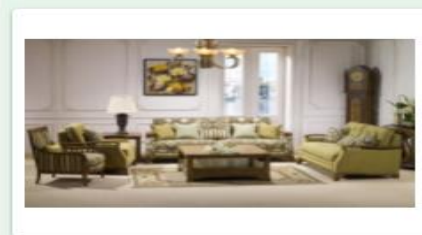
☐ أ



☐ ب



☐ ج

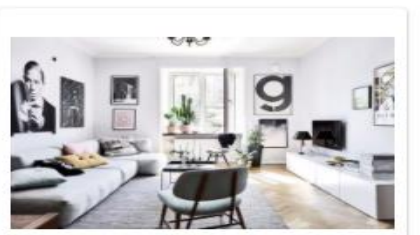


☒ د

✓

✓ الكلمة "غرفة المذاكرة" بمعنى

5 / 5



☐ هـ



☒ و

✓



☐ ز



☐ ح

✓ * في عُزْفَةِ النَّوْمِ

5 / 5



☒ سَرِيرٌ



☐ رَفٌّ

☐ مَصْنَبٌ

☐ عَرْسِيٌّ

✓ * عَلَى الْمَائِدَةِ

5 / 5



☐ سَاعَةٌ

☐ بَلَقُونُ

☒ قَهْوَةٌ



☐ سَيٌّ

✓ * ... فِي الْخَمَامِ صَابُونٌ وَمِعْرَفَةٌ وَمِنْ خَاضِ وَمَاءٌ وَبِرْكَةٌ. "مِعْرَفَةٌ" بِمَعْنَى

5 / 5

☐ Tempat pensil

☐ Garpu

☒ Gayung



☐ Toilet

✓ * في اللُّحَّة الحَرِيَّة "pagar"مَعْنَى

5 / 5

☐ صُورَةٌ

☒ سَوَّرَ

☐ مَصْنُوعٌ

☐ وَسَادَةٌ

✓ * فِي الطَّبَاقِ الطَّوِيِّ سُرْفَةٌ وَغُرْفَةُ النَّوْمِ. مَعْنَى "غُرْفَةُ النَّوْمِ" هُوَ

5 / 5

☒ Ruang Tidur

☐ Balkon

☐ Kamar mandi

☐ Ranjang

✓ * فِي غُرْفَةِ الْمُدَاخَرَةِ

5 / 5

☒ كِتَابٌ وَمِرْسَمٌ وَمَقْلَمَةٌ

☐ جِرَانَةٌ وَمِرْسَمَةٌ وَبُرْجَةٌ

☐ كِتَابٌ وَفَانِكْسٌ وَسَبْرُوَالٌ

☐ مَاءٌ وَرُزٌّ وَرَفٌّ

✓ * غُلْمَانُ : ... يُؤَسِّفُ : فِي الْحَمَامِ أُبَي

5 / 5

☐ لِمَنْ هَذَا الْحَمَامُ؟

☒ مَنْ فِي الْحَمَامِ؟

☐ مَاذَا فِي الْحَمَامِ؟

☐ مَا فِي الْحَمَامِ؟

✓ حُسْنِي : مَاذَا فِي الْخَدِيقَةِ؟ يُمْنَى : فِي الْخَدِيقَةِ *

5 / 5

☐ صُورَةٌ

☐ شُرْفَةٌ

☐ زَهْرَةٌ

☒ زَهْرَةٌ



✓ * رَبِّيذ : هَذَا الْمَلَأْسُ يَا تَرْيُف؟ تَرْيُف : هَذَا الْمَلَأْسُ يُحْتَمَان

5 / 5

☐ مَنْ

☒ لِمَنْ



☐ أَيْنَ

☐ مَاذَا

untuk soal nomer 12, 13

اسْمِي رَحْمَانُ. هَذَا بَيْتٌ عَمِّي . يَقَعُ هَذَا الْبَيْتُ فِي شَارِعٍ عَنَارِي رَقْم 78 سَلَاتِيخَا . بَيْتٌ عَمِّي جَمِيلٌ جَدًّا. أَمَامَ الْبَيْتِ خَدِيقَةٌ، فِيهِ أَزْهَالٌ مُنْتَرَحَةٌ. وَرَاءَ الْبَيْتِ شَجَرَةٌ عَجِيزَةٌ. خَلَالَ الْبَيْتِ سُورٌ.

✗ الْمُؤَصَّوْعُ الْمُنَاسِبُ لِلْفَقْرَةِ السَّابِقَةِ *

0 / 5

☒ بَيْتِي



☐ بَيْتٌ عَمِّي

☐ عُنْوَانُ بَيْتِ جَدِّي

☐ مِنْ يُؤْوِيَانِ جَدِّي

Jawaban yang benar

☒ بَيْتٌ عَمِّي

✓ * مَا عَلَوَانُ يَنْتَبِعِ رَضْوَانُ ؟

5 / 5

☐ عَلَوَانُهُ فِي شَارِعِ كُنَّارِي رَقْم 87 سَلَتِيغَا

☐ عَلَوَانُهُ فِي شَارِعِ كُنَّارِي رَقْم 78 سُولُو

☒ عَلَوَانُهُ فِي شَارِعِ كُنَّارِي رَقْم 78 سَلَتِيغَا

✓

☐ عَلَوَانُهُ فِي شَارِعِ كُنَّارِي رَقْم 78 سُولُو

✓ * "تَرْجِمُ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَّةِ . "وَرَاءَ الْبَيْتِ شَجَرَةٌ كَبِيرَةٌ

5 / 5

☒ Di belakang rumah ada pohon yang besar

✓

☐ Pohon yang besar ada di belakang rumah

☐ Ada kebun yang luas di belakang rumah

☐ Di belakang rumah ada kebun yang luas

✓ * "تَرْجِمُ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَّةِ! "فِي عُرْفَةِ الْمَكْتَبِ تَقْوِيمٌ وَهَاتِفٌ

5 / 5

☒ Di ruang kerja ada kalender dan telepon

✓

☐ Di ruang kerja ada telepon dan kalender

☐ Di ruang kerja ada gambar dan kalender

☐ Di ruang kerja ada fax dan telepon

✗ * "Di atas meja tamu ada vas bunga" * تَرْجِمُ إِلَى اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ

0 / 5

☐ عَلَى الْمِصْنَدِ زَهْرَةٌ

☐ عَلَى الْمِصْنَدِ زَهْرِيَّةٌ

☐ عَلَى الْمَائِدَةِ زَهْرِيَّةٌ

☒ عَلَى الْمَكْتَبِ زَهْرَةٌ

✗

Jawaban yang benar

☒ عَلَى الْمِصْنَدِ زَهْرِيَّةٌ

✗ * "بَدَلِ الْجُمْلَةِ الْآتِيَةِ إِلَى تَرْكِيبِ خَيْرٍ مُقَدَّمٍ + مُبْتَدَأٍ مُؤَخَّرٍ!" الْحَدِيثُ أَمَامَ النَّبِيِّ

0 / 5

☒ أَمَامَ النَّبِيِّ الْحَدِيثُ ✗

☐ أَمَامَ النَّبِيِّ حَدِيثٌ

☐ النَّبِيُّ أَمَامَ الْحَدِيثِ

☐ أَمَامَ الْحَدِيثِ النَّبِيُّ

Jawaban yang benar

☒ أَمَامَ النَّبِيِّ حَدِيثٌ

✓ * ...فِي الْمُقْلَمَةِ مَرْسَمَةٌ. خَيْرٌ مُقَدَّمٌ مِنْ تِلْكَ الْجُمْلَةِ هُوَ

5 / 5

☐ فِي

☐ الْمُقْلَمَةُ

☒ فِي الْمُقْلَمَةِ ✓

☐ مَرْسَمَةٌ

✓ * جَانِبِ الْمُطْبِخِ حَمَّامٌ. مُبْتَدَأٌ مُؤَخَّرٌ مِنْ تِلْكَ الْجُمْلَةِ هُوَ

5 / 5

☐ جَانِبٌ

☐ الْمُطْبِخُ

☐ جَانِبُ الْمُطْبِخِ

☒ حَمَّامٌ ✓

✗ * رَتِّبْ هَذِهِ الْكَلِمَاتِ لِتَكُونَ جُمْلَةً مُعَيَّنَةً! فِي - كُرْسِيٍّ - الْجُلُوسِ - عُرْفَةٍ - كَبِيرٌ

0 / 5

☒ كُرْسِيٌّ كَبِيرٌ فِي عُرْفَةِ الْجُلُوسِ ✗

☐ فِي عُرْفَةِ الْجُلُوسِ كُرْسِيٌّ كَبِيرٌ

☐ فِي كُرْسِيٍّ كَبِيرٍ عُرْفَةُ الْجُلُوسِ

☐ فِي كُرْسِيٍّ الْجُلُوسِ عُرْفَةُ كَبِيرٌ

Jawaban yang benar

☒ فِي عُرْفَةِ الْجُلُوسِ كُرْسِيٌّ كَبِيرٌ

100 dari 100 poin

Nama: *

/ 0

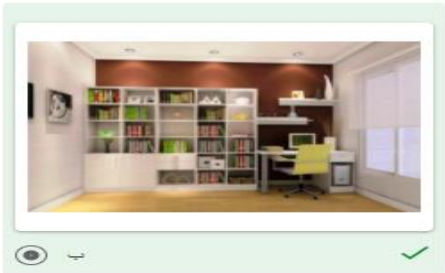
Mahmud Helmy

✓ * الْكَلِمَةُ "غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ" بِمَعْنَى

5 / 5



☐ أ



☒ ب ✓



☐ ج



☐ د

✓ * الْكَلِمَةُ "غُرْفَةُ النَّوْمِ" بِمَعْنَى

5 / 5



☐ هـ



☐ ز



☒ ح ✓



☐ ط

✓ في غُرْفَةِ النَّوْمِ *

5 / 5



☐ سَرِيرٌ

☐ رَفٌّ

☒ خَزَانَةٌ



☐ خُرْمِيٌّ

✓ عَلَى الْمَائِدَةِ *

5 / 5



☐ مَسَاحَةٌ

☒ رِزٌّ



☐ قَهْوَةٌ

☐ قَسِيٌّ

✓ في اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ "lampu" مَعْنَى *

5 / 5

☐ صُوْرَةٌ

☐ سُوْرٌ

☒ مَصْنَبٌ



☐ وَسَادَةٌ

✓ في الْخُشَامِ صَالِبُونَ وَمَغْرَفَةٌ وَمِرْخَاضٌ وَمَاءٌ وَبِرْكَةٌ "مِرْخَاضٌ" مَعْنَى *

5 / 5

☐ Tempat pensil

☐ Garpu

☐ Kamar mandi

☒ Toilet



✓ في الطَّبَاقِ الْعُلُويِّ شَرْفَةٌ وَغُرْفَةُ النَّوْمِ. "شَرْفَةٌ" مَعْنَى *

5 / 5

☐ Ruang tidur

☒ Balkon



☐ Kamar mandi

☐ Ranjang

✓ في غُرْفَةِ الْمَذَاكِرِ وَ

5 / 5

☒ كِتَابٌ وَمِرْسَمَةٌ وَمَقْلَمَةٌ



☐ جِرَانَةٌ وَ مِرْسَمَةٌ وَبِرْكَةٌ

☐ كِتَابٌ وَفُلْجَسٌ وَبِرْوَالٌ

☐ مَاءٌ وَرُزٌّ وَرَفَتْ

✓ * حَسَنَى : مَاذَا فِي الْحَدِيثِ؟ يُعْنَى : ؟

5 / 5

- ☐ فِي الْحَدِيثِ صَوْرَةٌ
- ☐ فِي الْحَدِيثِ شَرْفَةٌ
- ☐ فِي الْحَدِيثِ زَهْرَةٌ
- ☒ فِي الْحَدِيثِ زَهْرَةٌ ✓

✓ * عُمَانُ : ؟ يُؤَسِّفُ : فِي الْحُمَامِ أَيُّ

5 / 5

- ☐ لِمَنْ هَذَا الْحُمَامُ؟
- ☒ مَنْ فِي الْحُمَامِ؟ ✓
- ☐ مَاذَا فِي الْحُمَامِ؟
- ☐ مَا فِي الْحُمَامِ؟

✓ * زَيْبُود : هَذَا الْمِيزْوَالُ يَا شَرِيفُ؟ شَرِيفُ : هَذَا الْمِيزْوَالُ لِحُكْمَانَ

5 / 5

- ☐ مَنْ
- ☒ لِمَنْ ✓
- ☐ أَيْنَ
- ☐ مَاذَا

bacaan untuk soal nomor 12, 13

اسْمِي رَحْمَانُ. هَذَا بَيْتٌ عَمِّي . يَقَعُ هَذَا الْبَيْتُ فِي شَارِعِ عُنْدَارِي زَقَمَ 78 سَاعِدِيهَا . بَيْتٌ عَمِّي جَمِيلٌ جَدًّا . أَهْمُ الْبَيْتِ حَدِيثُهُ . فِيهِ أَزْهَرُ مُنْتَعَةٍ . وَرَاءَ الْبَيْتِ شَجَرَةٌ كَبِيرَةٌ . حَوْلَ الْبَيْتِ بُوْرٌ .

✓ * الْمُؤَحِّثُ الْمُنَاسِبُ لِلْفَقْرِ السَّابِقَةِ

5 / 5

- ☐ بَيْتِي
- ☒ بَيْتُ عَمِّي ✓
- ☐ عُنْوَانُ بَيْتِ عَمِّي
- ☐ مِنْ يَوْمِيَّاتِ جَدِّي

✓ * مَا عُنْوَانُ بَيْتِ عَمِّ رَضْوَانِ ؟

5 / 5

☐ عُنْوَانُهُ فِي شَارِعِ كَنَارِي رَقْم 87 سَلَابِيغَا

☐ عُنْوَانُهُ فِي شَارِعِ كَنَارِي رَقْم 78 سُولُو

☒ عُنْوَانُهُ فِي شَارِعِ كَنَارِي رَقْم 78 سَلَابِيغَا



☐ عُنْوَانُهُ فِي شَارِعِ كَنَارِي رَقْم 78 سُولُو

✓ * "ترجم إلى اللغة الإندونيسية". "وزاء النبيبت منجزة كخيرة"

5 / 5

☒ Di belakang rumah ada pohon yang besar



☐ Pohon yang besar ada di belakang rumah

☐ Ada kebun yang luas di belakang rumah

☐ Di belakang rumah ada kebun yang luas

✓ * "ترجم إلى اللغة الإندونيسية!" "في غرفة المكتب نفوسم و هاتف"

5 / 5

☒ Di ruang kerja ada kalender dan telepon



☐ Di ruang kerja ada telepon dan kalender

☐ Di ruang kerja ada gambar dan kalender

☐ Di ruang kerja ada fax dan telepon

✓ * "Di atas meja tamu ada bunga" إلى اللغة العربية

5 / 5

☒ عَلَى الْمُنْصَدَقِ زَهْرَةٌ



☐ عَلَى الْمُنْصَدَقِ زَهْرِيَّةٌ

☐ عَلَى الْمَائِدَةِ زَهْرِيَّةٌ

☐ عَلَى الْمَكْتَبِ زَهْرَةٌ

✓ * يَبَلِّجُ الْجُمْلَةَ الْآتِيَةَ إِلَى تَرْكِيبِ خَيْرٍ مُقَدَّمٍ + مُبْتَدَأٍ مُؤَخَّرٍ! "الْحَدِيثُ أَمَامَ النَّبِيِّ"

5 / 5

☐ أَمَامَ النَّبِيِّ الْحَدِيثُ

☒ أَمَامَ النَّبِيِّ حَدِيثُهُ



☐ النَّبِيُّ أَمَامَ الْحَدِيثِ

☐ أَمَامَ الْحَدِيثِ النَّبِيُّ

✓ * فِي الْمَقْلَمَةِ قَلَمٌ " خَيْرٌ مُقَدَّمٌ مِنْ تِلْكَ الْجُمْلَةِ هُوَ "

5 / 5

☐ فِي

☐ الْمَقْلَمَةِ

☒ فِي الْمَقْلَمَةِ



☐ قَلَمٌ

✓ * جَانِبِ النَّبِيِّ حَدِيثُهُ مُبْتَدَأٌ مُؤَخَّرٌ مِنْ تِلْكَ الْجُمْلَةِ هُوَ "

5 / 5

☐ جَانِبُ

☐ النَّبِيِّ

☐ جَانِبِ النَّبِيِّ

☒ حَدِيثُهُ



✓ * رَتَّبَ هَذِهِ الْكَلِمَاتِ لِتَكُونَ جُمْلَةً مُفِيدَةً! فِي - كُرْسِيٍّ - الْخُلُوسِ - عُرْفَةٍ - كَبِيرٌ

5 / 5

☐ كُرْسِيٌّ كَبِيرٌ فِي عُرْفَةِ الْخُلُوسِ

☒ فِي عُرْفَةِ الْخُلُوسِ كُرْسِيٌّ كَبِيرٌ



☐ فِي كُرْسِيٍّ كَبِيرٍ عُرْفَةُ الْخُلُوسِ

☐ فِي كُرْسِيٍّ الْخُلُوسِ عُرْفَةُ كَبِيرٌ

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Identitas Sekolah



Sekolah

MTs YASPURI Kota Malang



Mata Pelajaran

Bahasa Arab



Materi Pokok

البيت (مهارة القراءة)



Kelas / Semester

VII / Genap



Alokasi Waktu

3 x 40 menit
1 Pertemuan

Tahun Pelajaran

2020 / 2021

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode eklektik dengan permainan *find the mistakes*, siswa diharapkan dapat membaca teks yang berkaitan dengan topik البيت, menerjemahkan kalimat ke dalam bahasa Indonesia, dan menjawab pertanyaan sesuai dengan teks bacaan.
PPK : Tanggung jawab, Percaya diri

B. Kegiatan Pembelajaran

Awal	<ul style="list-style-type: none">a. Guru mengucapkan salam dan doab. Guru mengecek kehadiran siswac. Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali kosakata yang telah dipelajarid. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakane. Guru menjelaskan proses pembelajaran dan tugas yang harus dikerjakan siswa
Inti	<ul style="list-style-type: none">a. Guru membagi siswa berpasangan dengan teman satu bangkunyab. Guru membagikan teks bacaan kepada siswac. Siswa mengamati teks bacaan untuk menemukan kata yang salah pada teks bacaand. Siswa menanyakan kosakata yang belum dipahamie. Siswa memberi alasan kata yang dianggap salahf. Siswa menerjemahkan teks bacaan ke dalam bahasa Indonesiag. Membahas hasil temuan setiap kelompokh. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan yang ada di teks bacaan
Akhir	<ul style="list-style-type: none">a. Guru bersama siswa merefleksi pengalaman belajarb. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnyac. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

C. Penilaian

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Observasi (lembar pengamatan sikap)	Tes Tulis dan Tes Lisan	<ul style="list-style-type: none">- Penilaian unjuk kerja (Praktik)- Produk- Portofolio

Malang, 19 April 2021

Peneliti

Sholikhah Mi'rotin, S.Pd.I.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Identitas Sekolah



Sekolah

MTs YASPURI Kota Malang



Mata Pelajaran

Bahasa Arab



Materi Pokok

البيت (مهاراة الكتابة)



Kelas / Semester

VII / Genap



Alokasi Waktu

3 x 40 menit
1 Pertemuan

Tahun Pelajaran

2020 / 2021

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode eklektik dengan permainan *Typed Game*, mengklasifikasikan isi ruangan yang ada di ruangan rumah, dan membuat kalimat dengan susunan *khobar muqodam* dan *mubtada' muakhor*. PPK : Tanggung jawab, Percaya diri

B. Kegiatan Pembelajaran

Awal	<ol style="list-style-type: none">Guru mengucapkan salam dan doaGuru mengecek kehadiran siswaGuru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajariGuru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakanGuru menjelaskan proses pembelajaran dan tugas yang harus dikerjakan siswa
Inti	<ol style="list-style-type: none">Guru menjelaskan materi tentang <i>khobar muqodam</i> dan <i>mubtada' muakhor</i>Siswa mengamati penjelasan dari guruSiswa menanyakan materi yang belum dipahamiGuru membagikan kertas berisi tabel permainan yang telah disiapkanGuru mengajak siswa mengingat benda apa saja yang ada di setiap ruangan di rumahnyaSiswa menulis benda-benda yang ada di ruang rumahSiswa membuat kalimat yang tersusun dari <i>khobar muqodam</i> dan <i>mubtada' muakhor</i> dari kosa kata yang sudah ditulis di tabel
Akhir	<ol style="list-style-type: none">Guru bersama siswa merefleksi pengalaman belajarGuru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnyaGuru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

C. Penilaian

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Observasi (lembar pengamatan sikap)	Tes Tulis dan Tes Lisan	<ul style="list-style-type: none">Penilaian unjuk kerja (Praktik)ProdukPortofolio

Malang, 26 April 2021

Peneliti

Sholikah Mi'rotin, S.Pd.I.



السيرة الذاتية



الاسم : صالحة معراتين

مكان الميلاد وتاريخه : طوبان، ١٠ يناير ١٩٩٤

العنوان : كندوروان، طوبان

رقم الهاتف : ٠٨٢٣٣٣٩٥٧٢٣٤

البريد الإلكتروني : sholikah.mirotin@gmail.com

المراحل التعليمية :

السنة	المراحل التعليمية
٢٠٠٦	المدرسة الابتدائية الحكومية سيدوهاصري ١
٢٠٠٩	مدرسة الرشيد المتوسطة الإسلامية
٢٠١٢	مدرسة الرشيد الثانوية الإسلامية
٢٠١٦	بكلو ريوس (سرجانا) قسم تعليم اللغة العربية في كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج